Tot.407

真正开启不同的视界——4K HDR电视选购全普及

游戏机实用技术 UGTIME

研究中心

最终幻想 世界

隐藏迷宫攻略+
练级指南

特快专递

冤罪杀机2

攻略心得+
实用技巧分享

攻略

精灵宝可梦 太阳·月亮

系统详解+流程攻略+通关要素

看门狗2

系统详解+
全潜行流程攻略

抢先

最终幻想15

路西斯冒险完全指南+完整版通关简评

回顾十年的变化历程

BIOHAZARD resident evil

生化危机7

UCG造访CAPCOM大阪总部

六大要素全面公开 主创团队独家专访

ULTRA CONSOLE GAME
2016.12A 定价：RMB 16.00
ISSN 1008-0600
9 771008 060006 23>

Gamehalo 特别收录 最上游41期 游戏中的十大美国总统 | PS4 PRO 开箱纪实

最终幻想 世界 游戏黄金眼 | 刀剑神域 虚空幻界 游戏黄金眼 | CAPCOM本社 独家专访



Gamehalo高清光盘+指间万圆(手游别册



热卖中

©2016 Sony Computer Entertainment Inc. Developed by FromSoftware, Inc.

天闻角川×VGTIME×UCG
联合引进

血源诅咒
官方艺术设定集
简体中文版

【血源诅咒】+【血源诅咒 老猎人】
完美展现其绝妙的艺术世界

定价88元（包邮）

超厚实256页精美印刷
500张以上印象插图
按照游戏流程顺序完美收录

微信请扫码　淘宝请扫码

现已上市

2016
劲作收藏卡



现已增加至11款

在线购书
随机赠送！

扫码进店

游戏·人

VOL. 63

全彩大16开136页+DVD光盘



-传世之书-
《古墓丽影》
20周年回顾
创造者们的自述

-游戏议会-
渐行渐远的“第一人称秀”
追忆大片型FPS的黄金年代

-工作室物语-
热血系列三十周年纪念
国夫君的大冒险

-动漫秀-
迟来的教师节祝福
《暗杀教室》
完结大回顾

-游戏剧场-
在“无尽”的冒险的背后
《无尽传说 艾尔文年代记》
（二）

已上市



TV GAME半月刊

2016.12A

总第 407 期

COVER STAFF

封面用图：生化危机7

封面设计：anubis

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



直击Capcom本社！《生化危机7》全面试玩+主创团队独家专访





看门狗2



精灵宝可梦 太阳/月亮

CONTENTS

新闻资讯 NEWS & CONTENTS

实用技术 GUIDE & WALKTHROUGH

游戏文化 GAMES CULTURE

读编交流 EDITORS & GODS

郑重声明

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以E-mail或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王 义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王 梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 苗牧歌 吴 昊
广告总监：刘 芳

编　委：冯 健 马晓帆 衣山川 江 浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市西域图文设计有限公司
印　　刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2016年12月1日
定　　价：人民币16.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

本期大事记 DIGEST

11.10 任天堂复古主机 Mini FC 率先于日本开卖。

11.10 PS4 Pro 主机正式发售。

11.10 Xbox 推送最新假日重大更新。

11.10 任天堂通过官方网站宣布 Wii U主机即将于近期停产。

11.11 微软宣布 Xbox One 连续四个月拿下美国主机销量冠军。

11.11 索尼公布 PSX 2016 参展厂商名单。

11.12《生化危机 7》公布不包含游戏的独立珍藏版套装。

11.12《最终幻想 15 王者之剑》将参选第 89 届奥斯卡最佳动画长片奖。

11.14 Telltale 与漫威合作的《银河护卫队》游戏被曝光。

11.15《看门狗 2》发售，游戏多人模式因技术问题暂时关闭。

11.15 育碧 5 名高层因涉嫌内幕交易被控告。

11.15《最终幻想 15》国行版本正式过审。

11.15 Xbox 品牌上线十五周年纪念。

11.16《超级马里奥 RUN》将于 12 月 15 日发布下载。

11.17 TGA 各大奖项提名名单公布。

11.17 PS VR 入选《时代周刊》年度 25 大发明。

11.18 国产独立游戏《艾希》正式上架 PS Store 及 Steam。

11.18《精灵宝可梦 日/月》正式发售。

11.25 国行版 Xbox One S 主机于线上渠道率先开始售卖。

TOPIC 相伴十五载 Xbox品牌大庆

11 月 15 日，Xbox 品牌迎来了自己十五周年的大日子。十五年前，Xbox 主机作为微软旗下的第一款家用主机发售，这一天不仅是 Xbox 主机的生日，也是 Xbox 这个品牌正式面市的日子，同时还是微软正式进军家用机市场的里程牌。

在这个重大日子中，微软官方放出了一些 Xbox 主机与玩家一同创下的数据记录：在这十五年间，Xbox 这个品牌共吸引了 222,468,423 名用户前来游玩；这些玩家的累积游戏时间达到了惊人的 100,539,390,670 小时；而有统计的多人游戏时长则达到了 29,000,304,183 小时；这些玩家还解锁了 32,667,582,157 点成就点数。

遥想当年初发售之际，虽然 Xbox 主机带着《死或生 3》和《光环 战斗进化》等给力的首发护航大作与各位玩家见面，不过因为要面对任天堂 NGC、世嘉 DC、以及当时家用机的王者 PS2 的多方夹攻，Xbox 主机的开局并不算完满。不过凭借自身出色的机能与《光环 2》等大作的强势表现，以及后续 Xbox Live 服务上线后带来的网络服务优势，Xbox 渐渐获得玩家的喜爱。而经过了多年的发展，现在的 Xbox 已经成功的成为了三大家用机品牌之一，在全球拥有了数量庞大的忠实用户群体。





▲任天堂美国分部也特别发布了推文来庆祝Xbox诞生15周年。

GAME 《最终幻想15》偷跑 各地剧透频发

近年来，每逢大作发售几乎都躲不开偷跑的命运，更不用说《最终幻想 15》这款已经让玩家苦等了近十年之久的“史诗”大作。原定于 11 月 29 日发售的本作在月中就早早偷跑，而这次提前拿到游戏的则是一位秘鲁的玩家。除了这位玩家外，世界各地也陆续出现了偷跑的问题。在偷跑势头蔓延开来之后，随之而来的自然就是众多的剧透内容。虽然目前官方对于偷跑游戏的直播行为已经做出了有效控制（当然还是有直播现象出现），不过对于最简单的剧透行为依旧没有什么好的对策。

而对于这些行为，SE 官方和本作的监督田畑端也发布了声明，田畑端首先对于游戏偷跑的事情表示了遗憾，他也提醒还在等待游戏正式发售的玩家要谨防被剧透。而对于那些通过偷跑游戏散布剧透内容的人，他希望这些用户可以尊重开发团队的努力，同时多为还没有玩到游戏的玩家考虑，以保证他们在拿到游戏后依旧还能获得新鲜的游戏体验。随后，SE 官方也使用强硬的语气表示，如果剧透行为造成了重大后果，并影响其他玩家首发体验的话，他们将表示将会考虑采取法律措施来对这些行为进行惩治。



GEAR 任天堂官方网站显示 日本地区Wii U将正式停产

自2012年正式发售以来，依旧秉承异质理念的Wii U主机并没有复制前辈Wii的成功，软硬件的销量表现一直都不温不火。加之近年来任天堂新主机的流言不断传出，Wii U也一直被爆出将会被任天堂正式放弃的消息。首先在今年三月的时候，日本经济新闻突然爆料称Wii U主机将会在年内停产。而在一个月之后任天堂的年度财报会上，新任社长君岛达己也正式公布了Wii U主机在未来的计划。当时财报中提到任天堂也许将会在2018年3月正式停止生产Wii U主机。

而随着前不久任天堂全新主机Nintendo Switch的正式公布，Wii U主机将要停产的消息再次出现，就在十一月初，外媒Eurogamer爆出猛料称Wii U将于当周周五（11月4日）停产。此消息出现后，任天堂方面立刻发布了声明，表示Wii U主机在下一期内预定会继续生产。就当时看来任天堂确实没有欺骗各位玩家，Wii U主机至少确实仍在生产。不过通过任天堂方面的回应也可以看出，“下一期内预定”显然并不是一个足够有底气的回应。果然就在之后的一周（11月10日），任天堂日本官方网站上关于主机的介绍页面中，突然出现了Wii U主机即将在日本国内停产的告示。虽然具体停产日期没有说明，而其他国家和地区Wii U的生产与销售计划也没有具体公布。不过Wii U主机在经历了2016年这动荡的一年之后，应该也终于到了要和各位玩家说再见的时候了。

自Wii U主机2012年11月18日正式发售截止到2016年9月30日，这台主机在全球创下了1336万台的销售数字，软件销量则为9235万套，这与之前的Wii主机相比显然不是一个令人满意的成绩。



GAME 诚心实意 育碧将告别付费DLC地狱

近日，育碧负责日常运营的副总裁Anne Blondel-Jouin接受了媒体的采访，对育碧日后游戏运营的方向做出了一番说明。采访中Anne说道：“将游戏内容货币化这件事需要十分谨慎，我们的团队就是负责确保找到其中的平衡点。最近一段日子，我们意识到如果将与实际游戏体验相关的内容作为付费部分推出，其实是在以错误的方式来向玩家要钱。对于游戏而言的那些必要要素，作为追加内容推出都不会是好事。DLC内容应该是一种向玩家传递更多乐趣的方式，同时他们必须有权选择是否需要这些额外的乐趣。”

Anne表示这是他们从《彩虹六号 围攻》中吸取到的经验，自《彩虹六号 围攻》发售之后，虽然游戏经历了最初销量不佳的窘境，不过通过为所有玩家免费配信额外游戏地图的DLC策略，本作的销量逐渐回暖，并形成了常卖的势头。当玩家乐于为游戏付出更多时间的同时，收费角色或其他自定义内容这些付费要素也帮助育碧赚取了更多利润。Anne将之比喻为玩家进入了一个游乐园，购买了套票的玩家有权利游玩所有的设施，而游乐园则依旧可以通过如贩卖食品或纪念品的方式赚取利润，玩家如果乐于在游乐园中待得更久，那么即使不去强迫他们消费，也会出现很多商机。对于玩家和厂商而言，这无疑都将是双赢的局面。实际上近年来例如《光环5》和前不久发售的《泰坦天降2》都采用了类似的运营手法，当然在主机游戏之外，许多本体免费的网游也早就验证了这种模式的成功之处。



除了决心不再推出不必要的DLC内容外，就在今年早些时候育碧也不断表示将会提升游戏制作时的耐心，以确保游戏质量不再出现重大问题。而从近期面市的《看门狗2》来看，尽管本作最初多人对战中的赏金猎人模式还是出现了问题，不过游戏的整体品质相比育碧之前的同类作品确实有了极大的提升，希望育碧可以真正将这些积极的改变保持下去，为玩家带来更多出色的游戏作品。

新闻短波 INFO

Steam再添付费通道 财付通支付开通

继前不久开通了微信支付通道之后，Steam在近期又增加了另外一个对应广大国内玩家的全新支付渠道——财付通。也许猛地说起财付通大家会有些陌生，这是由腾讯创办的一个第三方支付平台。因为财付通本身的平台定位与微信的零钱支付不同，所以它的使用方法和Steam的其他支付渠道更为相似，除了直接购买游戏外，玩家还可以从这个渠道中为自己的Steam钱包充值，这一功能前不久上线的微信支付是完全不具备的。而通过近期Steam接二连三的举动我们也得到了两个信号，Steam越来越重视中国市场，而且他们和腾讯走得很近……不过就在截稿之前的秋季特卖上，Steam又重新开通了之前取消的支付宝通道，微信支付和财付通则突然无法使用了。



首发出货破千万 《精灵宝可梦 日/月》销量超神

上期杂志提到过《精灵宝可梦 日/月》尚未发售就成为了任天堂史上预订最多的游戏，而本作在11月18日正式发售后则更是连连创造出神奇的销售成绩。首先在发售前一天，任天堂称《精灵宝可梦 日/月》的首发出货量已经突破了1000万份，随后根据Fami通的销量统计显示，本作在日本地区仅用了三天时间就创造了190.5万份的销量，虽然这个成绩略低于2013年《精灵宝可梦 X/Y》209.6万份的成绩。不过在全球范围内，本作的销售潜力依旧惊人，这也使其有机会打破《精灵宝可梦 X/Y》保持的1564万份的销量纪录。



TOPIC TGA 2016各奖项提名公布《神秘海域4》优势明显

新闻短波 INFO

PS VR被评为年度发明之一

近期,《时代周刊》评选出了2016年的25大发明，作为今年最后发售的VR设备，PS VR能够选入的原因是因为作为目前比较尖端的虚拟现实技术，其他VR设配的定价往往十分高昂，而且对于那些只对应PC的设备，玩家还必须要有一台性能强大的主机作为支持，这样就更是拉高了体验成本。而作为对比，PS VR不仅本身400美元左右的定价十分合理，而且只需要有一台PS4主机就可以正常使用。同时入选这份名单的发明，还有大家比较熟悉的iPhone无线耳机以及大疆无人机等。



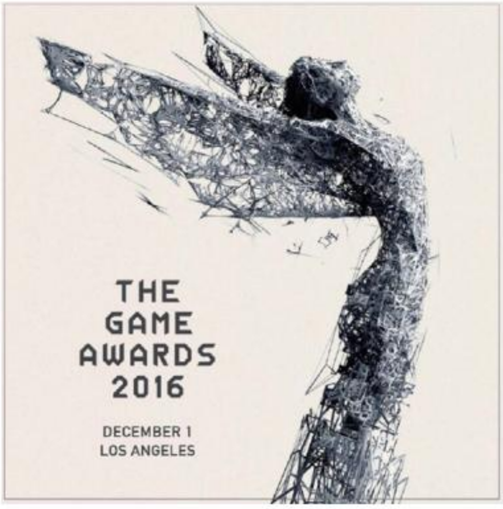
HTC Vive推出无线套件

市面上的三大VR设备推出后，它们累赘又麻烦的有线连接方式一直是玩家颇为诟病的一点。而在本月，HTC Vive设备就率先解决了这个麻烦。在HTC官方的帮助下，支持HTC Vive系统的名为TPCAST Vive的无线升级套件（抢鲜版）已经面市，此设备将对应市面上所有的HTC Vive产品，通过简单的设置就可以将原本的有线输出转变为无线连接。根据HTC官方公布的详情，通过此套件运行时，HTC Vive设备的画质和刷新率都不会受到影响。不过，比较遗憾的是目前这个套件的工程版续航时间仅为1~2小时，而官方也表示之后会推出电池容量更大的版本方便玩家使用。该设备计划在2017年第一季度发货，目前官方网站上的预购价格为1499元。



即将于12月1日在洛杉矶微软剧院举办的The Game Awards 2016于十一月中旬公布了今年各大奖项的提名游戏名单，不过因为杂志上市时间的问题，可能大部分读者拿到杂志时各奖项的归属已经尘埃落定。在此次提名中，获得最佳年度游戏提名的有《毁灭战士》、《Inside》、《泰坦天降2》、《守望先锋》以及《神秘海域4》。作为最佳年度游戏的候选,《神秘海域4》还被同时提名参评包括最佳美术，最佳叙事，最佳动作冒险，以及三个最佳表演在内的八项提名。而紧随其后的是《守林人》、《Inside》和《守望先锋》则各自获得5项提名。

另外，因为今年内三大VR设备已经全部发售完毕，而且VR游戏也已经规模初显，所以TGA还专门增设了最佳VR游戏的奖项。值得一提的是，去年因为和Konami之间的一些问题而被禁止出席TGA的小岛秀夫，今年在恢复自由身之后也已经确定将会出席。



GEAR 最热门主机本月开卖 引玩家疯狂追捧

作为目前市面上性能最强劲的家用主机，虽然PS4 Pro主机在十一月初正式开卖，不过它的风头却被一台三十年多前的老物给完全盖过，那就是和PS4 Pro同一天发售的Mini FC主机。根据Fami通的统计显示，任天堂此次发售的复古主机Mini FC在日本国内的首周销量达到了惊人的262961台，其数字差不多是同期日本所有类型主机总销量之和的一倍。而其实早在Mini FC在线上预售开启之后，就立刻被订购一空，没有抢到的玩家则只能在发售日当天早早来到线下店铺排队等待。不仅仅是日本，在北美地区以NES Classic Edition为名上市后，这台主机也同样因为市场需求过高而出现断货的情况，而这也导致了此产品在非官方渠道的价格水涨船高。在亚马逊和eBay等渠道中，其价格已经普遍被炒到了200美元以上，甚至有的卖家挂出了高达300美元的高价，而这个价格已经超过了产品原价的五倍以上。了解到产品的热销情况后，任天堂已经承诺将在年底提升出货量来保证今年圣诞节到新年的消费高峰中能有稳定的供应量。

至于这台产品有多大的魅力，从任天堂的竞争对手之一的微软的一些员工的推特也能看出端倪，就在Mini FC发售之后，因为抢不到货的微软工作室高管Shannon Loftis就通过推特抱怨任天堂供货不足，而随后微软343工作室的高层Dan Ayoub也在这条推特下面回复称自己为了能抢到一台Mini FC已经刷亚马逊刷得快要疯掉了。不过，同样作为推特上的活跃用户，总是有事没事就和任天堂以及索尼高层隔空互动的Xbox部门主管Phil Spencer就要幸运的多了，因为在这台主机发售之前，任天堂就给他寄过去了一台。拿到产品的Phil Spencer也不忘在推特上晒图，并@任天堂进行了感谢。





业界声音 SCENE

Take-Two的首席执行官Strauss Zelnick在近期的活动中提到了前不久公布的《荒野大救赎2》，他表示很高兴看到游戏受到了玩家的热情关注，不过对此他并没有感到吃惊，因为他自信本作将成为一款伟大的作品，同时Strauss也提到本作将拥有传奇的故事以及伟大的游戏体验。



我们将会在游戏中加入更多可玩的内容，而剧情中的情感深度也将达到惊人的效果。

国行天下

LICENSED NEWS

栏目主持：余烬

近期最火热的话题当然是《最终幻想 15》的国行版啦！虽然截稿日在本作国行版发布会之前，但无论怎样，能在国行的 XOne 和 PS4 上看见这样一款 3A 级别的大作，这已经是创造新历史了。除了《最终幻想 15》外，国产精品游戏《艾希》的盗版风波也引起了不少玩家的关注。对于这样一款如此优秀的国产游戏，我们当然要大力支持啦！

十年等待的终结 国行版《最终幻想15》到来

万众期待的“《最终幻想》系列”最新作，让玩家们苦等十年的《最终幻想 15》将于 11 月 29 日正式发售。对于中国玩家来说，本作国行版的相关情况一直被我们关注着。从一开始我们得知将由上海东方明珠文化发展有限公司对本作进行一系列的引进工作，再到国内各大游戏展会上本作的大力宣传，都让玩家们意识到本作的国行版真的离我们不远了。

11 月 15 日，《最终幻想 15》的官方微博发出了第一条微博“我们来了！”，这言简意赅的四个字意味着中国玩家的十年等待即将终结。同时，我们在游戏工委的官网游戏产业网上，已经能够查到两个版本《最终幻想 15》的游戏版号和批文号，这意味着本作已经通过了广电总局的审核。

11 月 16 日，《最终幻想 15》的官方微博发出了第二条微博“当夜幕降临，大地被黑暗笼罩时，我将踏上守护王都之路，只要有你伴我身旁，11 月 26 日 17：30，上海东方明珠广场，最终幻想 15 盛典，Stand by me！”。这意味着本作国行版的售价、特典，以及玩家们最为关心的发售日都会在这场盛典中公开。当然，由于截稿日在 26 日之前的原因，相信读到这段文字的各位读者已经知悉了这场盛典中的种种情况。

这是一部讲述拥有魔法之力的路西斯王国王子诺克提斯，为了夺回被掠夺的故乡而英勇奋战的故事；这是一个可以和个性丰富的同伴一起尽情探索的广阔世界；这是一款仅需简单的操作就可以体验爽快战斗的游戏；这是我们又一次的《最终幻想》；这是那个十年等待的终结。

《最终幻想 15》，我们来了！





ICEY，I SEE 2D横版动作游戏《艾希》登陆国行

如果你有关注 Steam，那么一定知道目前最火热的国产游戏《艾希》。这款作品仅上架三天，其好评数便超过了 1000，并以 95% 的好评率登上了 Steam 国服的第 1 位，同时也在全球销量榜上冲到了第 9 位。而其实在还未发售前，本作就已经获得了多项大奖。这样一款优秀的游戏也于 11 月 18 日登陆了国服 PSN 商店，售价为 68 元人民币。截止 12 月 1 日之前，国服 PS Plus 会员还能享受 7 折的优惠。



《艾希》是一款 2D 横版动作游戏，跟随旁白的指示，你将会通过艾希的眼睛去看、去战斗并发掘游戏中世界的真相。但其实，这也根本不是一款 2D 横版动作游戏，你也不会通过艾希的眼睛去看，你也不会去探寻这个世界的真相。本质上说，《艾希》是一款 Meta 游戏（Meta 游戏是指那种知道自己是游戏的游戏，并且游戏知道你在玩它，比如《史丹利的寓言》），玩家需要通过对抗旁白的指示，思考何为游戏、何为真相等等命题。在《艾希》中，你扮演的是艾希，而非“你自己”。当然你也可以扮演“你自己”，而非艾希。这是一个包裹着动作游戏外衣的陷阱。现在，就是你发掘其真正故事的时刻。

本作的游戏特点包括：高速战斗、华丽的连招系统、巨型 BOSS 战、Meta 元素。动作游戏的高速移动、反击、闪避等要素在这款游戏中自然具有，再加上稍微练习即可打出的华丽连击，以及众多超巨型的 BOSS，这样一款 2D 横版动作游戏绝对能让你战个痛。而由于 Meta 元素的加入，玩家在游戏中的一切行动都会有旁白来进行一番评论，甚至当玩家获得奖杯时旁白还会进行一顿冷嘲热讽。通过对碎片信息的分析及整理，玩家会渐渐改变自己的行为及思考模式去进行游戏并探索其中真正的剧情及核心内容。跟随指引，还是叛逆而为。

这样一款集爽快战斗与深度剧情于一体的国产精品，你怎能错过！

栏目主持：初心者

游戏排行榜 GAME RANKINGS

关注劲爆新游 把握流行趋势

日本 JAPAN TOP10

统计期间 11月14日～11月20日

1 精灵宝可梦 太阳/月亮

3DS NEW



ポケットモンスター サン／ムーン

本周 1,893,387套　累计 1,893,387套

●Nintendo　●角色扮演　●2016年11月18日

2 COD 无尽战争

PS4 ↑



コール オブ デューティ インフィニット・ウォーフェア

本周 11,120 套　累计 142,954 套

●SIE　●主视角射击　●2016年11月4日

排名	机种	变化	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PSV	↓	Fate/新世界	フェイト／エクステラ	Marvelous	动作	2016年11月10日	9,276 套	82,295 套
4	PS4	↓	Fate/新世界	フェイト／エクステラ	Marvelous	动作	2016年11月10日	8,723 套	76,079 套
5	PS4	↑	BF1	バトルフィールド 1	EA	主视角射击	2016年10月21日	8,494 套	203,863 套
6	PS4	↓	上古卷轴Ⅴ 天际 特别版	The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim SPECIAL EDITION	Bethesda	角色扮演	2016年11月10日	7,587 套	34,917 套
7	PS4	↓	龙珠 超宇宙2	ドラゴンボール ゼノバース2	BNEI	角色扮演	2016年11月2日	6,703 套	87,105 套
8	3DS	↑	马里奥派对 明星冲刺	マリオパーティ スターラッシュ	Nintendo	益智	2016年10月20日	6,021 套	63,897 套
9	PSV	↓	战斗陀螺爆裂	ベイブレードバースト	FuRyu	角色扮演	2016年11月10日	5,611 套	22,127 套
10	Wii U	↑	我的世界 Wii U版	Minecraft: Wii U Edition	Microsoft	动作冒险	2016年6月23日	4,932 套	176,825 套

《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》作为大变革的一代，在今年《精灵宝可梦 GO》的推波助澜之下实现了首发全球 1000 万出货量的惊人成绩，而在日本则是在 3 天内卖出了近 190 万套（双版本分别统计）。主机方面 PS4 Pro 开始纳入统计。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
N3DS LL	81,044	+298%	933,470
PS4	25,605	-72%	1,280,793
2DS	17,769	+123%	109,247
PS4 Pro	12,421	-	12,421
PSV	9,191	-12%	672,580
N3DS	8,193	+127%	213,039
Wii U	3,251	+18%	266,292
PS3	625	+2%	55,764
3DS	529	+63%	64,627
XOne	186	+9%	9,323
3DS LL	96	+68%	15,725

美国 USA TOP10

统计期间 10月23日～10月29日

1 上古卷轴Ⅴ 天际 特别版

PS4 NEW



The Elder Scrolls Ⅴ: Skyrim

本周 228,285 套　累计 228,285 套

●Bethesda　●角色扮演　●2016年10月28日

2 上古卷轴Ⅴ 天际 特别版

XOne NEW



The Elder Scrolls Ⅴ: Skyrim

本周 189,683 套　累计 189,683 套

●Bethesda　●角色扮演　●2016年10月28日

排名	机种	变化	游戏名	原名	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	PS4	↓	BF1	Battlefield 1	EA	主视角射击	2016年10月21日	156,549 套	654,777 套
4	XOne	↓	BF1	Battlefield 1	EA	主视角射击	2016年10月21日	146,187 套	655,292 套
5	PS4	NEW	龙珠 超宇宙2	Dragon Ball: Xenoverse 2	BNEI	动作	2016年10月25日	136,003 套	136,003 套
6	XOne	NEW	泰坦天降2	Titanfall 2	EA	主视角射击	2016年10月28日	105,576 套	105,576 套
7	PS4	NEW	泰坦天降2	Titanfall 2	EA	主视角射击	2016年10月28日	68,811 套	68,811 套
8	XOne	↓	战争机器4	Gears of War 4	Microsoft	动作射击	2016年10月11日	63,273 套	518,286 套
9	XOne	NEW	龙珠 超宇宙2	Dragon Ball: Xenoverse 2	BNEI	动作	2016年10月25日	57,704 套	57,704 套
10	PS4	NEW	最终幻想 世界	World of Final Fantasy	Square Enix	角色扮演	2016年10月25日	44,551 套	44,551 套

本期美国榜有 4 款新上榜游戏，作为重制版的《上古卷轴Ⅴ 天际》双版本合计 41.7 万套，《泰坦天降 2》与同期的同类游戏相比首发销量逊色不少，双版本合计 17.4 万套。《最终幻想 世界》只有 PS4 版进入榜单，销量仅为 4.4 万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
XOne	63,837	-37%	13,402,707
PS4	54,793	-24%	14,969,003
3DS	29,778	-2%	17,836,928
Wii U	4,350	-8%	5,580,600
X360	2,798	-7%	45,027,544
PS3	1,497	+12%	26,937,966
PSV	526	-23%	2,307,621

上表中的日本主机总销量为年内数据，美国及全球主机总销量统计起始日期为主机发售日。

全球 GLOBAL TOP10

统计期间 10月23日～10月29日

1 BF1

PS4 已发售2周



BF1

Battlefield 1

本周 790,844 套 | 累计 2,548,955 套

●EA ●主视角射击 ●2016年10月21日

2 上古卷轴V 天际 特别版

PS4 已发售1周



上古卷轴V 天际 特别版

The Elder Scrolls V: Skyrim

本周 589,449 套 | 累计 589,449 套

●Bethesda ●角色扮演 ●2016年10月28日

排名	机种	游戏	厂商	类型	发售日	本周	累计
3	XOne 已发售2周	BF1 Battlefield 1	EA	主视角射击	2016年10月21日	355,512套	1,298,270套
4	XOne 已发售1周	上古卷轴V 天际 特别版 The Elder Scrolls V: Skyrim	Bethesda	角色扮演	2016年10月28日	349,285套	349,285套
5	PS4 已发售1周	龙珠 超宇宙2 Dragon Ball: Xenoverse 2	BNEI	动作	2016年10月25日	342,377套	342,377套
6	PS4 已发售1周	虚拟农场17 Farming Simulator 17	FuRyu	模拟经营	2016年10月25日	232,921套	232,921套
7	PS4 已发售5周	FIFA 17 FIFA 17	EA	体育	2016年9月27日	209,603套	6,460,166套
8	PS4 已发售1周	泰坦天降2 Titanfall 2	EA	主视角射击	2016年10月28日	191,819套	191,819套
9	PS4 已发售1周	最终幻想 世界 World of Final Fantasy	Square Enix	角色扮演	2016年10月25日	182,166套	182,166套
10	XOne 已发售1周	泰坦天降2 Titanfall 2	EA	主视角射击	2016年10月28日	173,007套	173,007套

全球榜由年末主视角射击大作《BF1》继续占据榜首，《上古卷轴V 天际》双版本合计销量超过 93.8 万套紧随其后，《泰坦天降 2》全球首周双版本销量超过 36.4 万套。

机种	统计期间销量（台）	比上期增减	总销量（台）
PS4	267,046	-4%	45,789,855
XOne	147,502	-24%	23,821,101
3DS	96,735	+2%	60,395,584
PSV	31,572	+14%	14,586,342
Wii U	20,210	+48%	13,510,130
PS3	7,742	+6%	86,663,634
X360	5,115	-2%	85,613,606

首周销量对比 日本榜第1位

精灵宝可梦 太阳/月亮

3DS ●Nintendo ●角色扮演 ●2016年11月18日



1,893,387套 ↑26%

第七世代的《精灵宝可梦》以全新的面貌展现在全世界的训练家面前。在新引擎的支持下，游戏采用了接近原画的人物头身比例，将以往的 Q 版风格世界重新塑造得更加成熟化。而游戏从地图布局到游戏流程都随之大改，不仅以诸岛巡礼、霸主宝可梦等元素取代传统的道馆战，引入 4 人混战等适合新手玩家的新要素，而且在操作上也进一步简化和人性化。本作除了是系列 20 周年纪念作品之外，还是系列首次推出官方中文版的一作，甚至打破了 3DS 游戏的首发出货纪录，非常具有纪念意义。

精灵宝可梦 Ω红宝石/α蓝宝石

3DS ●Nintendo ●角色扮演 ●2014年11月21日



1,508,665套

本作是《精灵宝可梦 红宝石 / 蓝宝石》的重制版，同时也是第六世代宝可梦的第二作。玩家可以在本作中收集到大量先前几个世代的宝可梦，连同《精灵宝可梦 X/Y》一起将全国图鉴填满。游戏在基本沿用原作的主线的基础上追加了后日谈，对存在超级进化的宝可梦世界观进行了补完和解释。新增的悄然捕捉系统让收集之旅乐趣大增，而系列从本作开始也出现了更多迎合当今玩家习惯的合理化改良。

软件销量排行榜

美国 统计期间 10月23日～10月29日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	1,190,245	+7%	93,087,068
XOne	977,144	-7%	80,128,115
3DS	144,649	+55%	72,963,169
X360	114,339	+8%	553,261,881
PS3	102,965	+15%	361,337,710
Wii U	72,927	+2%	34,380,900
PSV	67,938	+154%	11,369,872
Wii	33,438	+71%	456,743,422
NDS	21,289	+50%	351,706,854
PSP	16,071	+41%	100,355,821

全球 统计期间 10月23日～10月29日

机种	统计期间销量（套）	比上期增减	总销量（套）
PS4	4,155,550	+13%	292,405,296
XOne	1,921,291	-1%	148,943,064
3DS	489,105	+19%	248,547,609
PSV	434,099	+105%	52,747,374
PS3	325,192	+14%	937,936,793
X360	265,360	+16%	968,376,166
Wii U	216,517	+16%	80,478,194
Wii	111,019	+50%	906,298,933
NDS	73,886	+24%	799,895,695
PSP	38,139	+27%	291,419,796



文 宇宙人 美编 雷普利

《如龙6 生命诗篇》

制作人见面会现场报道

作为“桐生一马最终章”的《如龙 6 生命诗篇》离发售日已经不到两周时间，SIE 特意为本作举办了一场玩家见面活动，并邀请名越稔洋和佐藤大辅两位制作人来到了香港参加。这次活动除了带来了游戏的最新情报和试玩 DEMO 之外——好吧我知道大部分老司机目光都不在这上面——还邀请了在游戏中参与演出的女优冲田杏梨和模特儿 SORA 到场与玩家们见面。我们 UCG 的采访小队也受邀来到了现场，为大家报道这次见面会的概况以及制作人访谈。



活动概况

这次活动选择了在香港中环兰桂坊的 Zentral 酒吧进行，虽然玩家活动在傍晚才开始，但下午的时候就已经开始进行一些媒体活动了。而除了游戏媒体之外，还有很多娱乐媒体来场。在媒体活动主要是邀请女优上台介绍自己和游戏作品，随后还跟男嘉宾进行一些小游戏互动。这次受邀出席女嘉宾是各位老司机们都非常熟悉的女优冲田杏梨，她将会在《如龙 6》的 Live Chat 小游戏中真人演出，而另一位同样在 Live Chat 中真人演出的三上悠亚虽然没有到场，但依然带来了映像问候。另一位受邀的女嘉宾是中日混血的模特儿 SORA，她则会在游戏中参演公关俱乐部的女郎。

活动上 COS 真岛吾朗的是香港知名演员张继聪，比较有趣的是，之所以邀请他来 COS 真岛，是因为他在网络上被香港玩家吐槽非常像真岛吾朗，甚至还出现了很多改图，因此 SIE 干脆把他邀请过来出席活动。其实讲道理，虽然国内知道他的人可能不多，但摆动作无论表情神态还是气质都非常像，真心不愧是专业的演员。



▲“说！小仓唯唱歌怎么样。”（设计台词）



▲会场的楼上还设有游戏体验区，媒体可以在这里玩到《如龙 6》最新的中文试玩版，不过内容跟 TGS 的试玩版大致上是一样的。

名越稔洋&佐藤大辅访谈



——请问采用全新“龙引擎”制作的本作，画面表现会与以往的作品有什么区别呢？

名越：首先从观感上可以看到本作的画面表现将会大幅提升，细节比以前更丰富精细，其次是场景之间能实现无缝的衔接，在游玩的过程会更加顺畅。

——请问是什么时候决定本作要做桐生一马故事的最终章呢？名越先生制作本作已经超过十年了，现在迎来结局有什么感想呢？

名越：虽然很难说得上什么时候决定下来，但桐生一马随着故事的推进年龄也在不断增加，而一直跟随他的小遥从 9 岁的小女孩到现在也已经成人了，人际关系也发生了很大的变化。所以最近几年制作这个系列的时候都在考虑这个故事是不是该完结了，于是就决定把本作作为终章来完结故事。而我制作本作也超过 10 年的时间了，虽然这是我创作出来的人物，但我个人有仿佛受到了桐生一马照顾的感觉。

——本作虽然是完结篇，但未来这个系列还会不会推出换了主角的续作或者外传性质的作品？

名越：虽然这是桐生一马最终章，但以后如果有机会，比如《如龙 7》的话，桐生一马虽然不会是主角，但还是有可能以其他的形式出现的（编注：难道剧透了本作结局桐生还活着？），当然现阶段还没任何打算，要等本作结束了之后，参考玩家反馈回来的意见再作决定。

——桐生一马这个角色有很非常突出的性格和形象，那么如果以后推出新作，新主角会不会给人截然不同的印象呢？

名越：目前还没开始考虑这个，但如果太像桐生一马的话给人感觉不太好，所以我们会努力重新塑造新主角的形象。其实桐生在这十年经历下来，他本人的性格和形象也是有很大变化的，这是因为我们在制作的过程中也参考了玩家们的意见，并且综合我们团队的一些看法让桐生的性格慢慢改变，所以我想如果新主角的话，他的性格也会慢慢随着时间而改变吧。

——本作在 PS4 Pro 上玩跟普通 PS4 上游玩会有什么差别呢？

佐藤：主要是画面会有提升，而且读取的速度会更快，能给人更好的感受。当然即使不是 PS4 Pro，本作的表现也会很让人惊喜的。

——本作邀请了大量知名的演员来参与演出，那么本作的开发成本有没有因此而大幅上涨呢？

名越：本作的演出阵容豪华，给演员的报酬自然也是不便宜的，不过因为游戏有一定的名气，所以有部分演员会主动联系我们想参演本作的，这时候就会由他们告诉我们想演一个怎样的角色。

——名越先生未来有没有计划加入 VR 的要素？比如在风俗场所里加入 VR 的模式呢？

名越：现在还没有计划制作对应 VR，但是我们也做过实验，通过 VR 去将神室町展现出来，那个临场感简直就像自己真的走在神室町里一样，当然如果要制作 VR 版的话，制作成本也是非常高的，所以制作出来之后要怎样卖出去，这样也是我们要考虑的重要问题。

——本次有很多明星参了本作，在游戏制作过程中有什么有趣的事情吗？

名越：我跟北野武在 4 年前就结识了，众所周知他是非常有名的演员，所以这次桐生一马最终章我便特意邀请他来参演，而他也答应了我。虽然这可能谈不上有趣的事情，不过他真的很有专业精神，为了参与这个工作特意一个星期都不喝酒，把自己的身体状况维持在最佳状态。另外还有宫迫博之先生，他原本是大阪人，但是他演出的角色是说广岛方言的，虽然现场有广岛方言的指导，但还是说错了很多次，不过即使如此他还是坚持做到最好为止。除了他们两个之外，这次参演的演员都是很有专业精神的，透过画面大家可以看到他们的演技带来的震撼，所以希望大家务必都体会一下。

——据悉《如龙》未来将会推出电视剧版，“《如龙》系列”之前也跟香港一些演员有过合作，比如《0》里的李璨琛先生，那么这次电视剧中会不会也有一些香港演员参演呢？

名越：目前还无法确定下来，因为要先考虑电视剧在什么地方播放，才会考虑跟哪些演员合作。不过作品既然能脱离游戏这个范畴，进入不同的领域，我们也会积极地听取更多的意见，让系列能更好发展下去。

——这次《如龙 6》其中一个舞台是在广岛的尾道，广岛其实是很大的，尾道只是其中很小的一处，为什么要选择这个偏僻的地方作为舞台呢？

名越：“《如龙》系列”向来是选择神室町之类的大都会作为舞台的，以这类乡间小镇作为舞台反而很少，因为大城市和乡间的生活方式和风土人情是不一样的，所以想借这次机会让大家体会这种城镇的不同。原本《如龙》是描写极道的男人们背后的故事，他们除了花天酒地之外，其实还是有很多有人情味的故事，所以我希望以乡间的舞台，将他们的另一面展现出来。





黄金眼

视频黄金眼

http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

■COS 马可仕·哈洛威 ■出自《看门狗2》■Coser 昴星团 ■插画 西达cida

Fate/新世界 Fate/EXTELLA

■Marvelous ■动作
■2016年11月10日 ■日版



PS4/PSV

- 16位可操作英灵
- 剧本量丰富，并且全程语音
- 宝具动画还原了英灵特色



20

作为"《Fate》系列"的衍生作，本作为玩家提供了16位可操作英灵，**华丽的动作效果和宝具动画都能让原作粉丝热血沸腾，但建模稍逊色，打击感几乎等于0**。所幸奈须蘑菇撰写的剧本不仅分量足且主线全程语音，把三名女主角刻画得有血有肉，让玩家看到了一个全新的"Extra"世界。

PS4版2.6G前后的容量竟能做出如此丰富的内容！游戏全程语音，文字量也不少，虽然关卡重复率很高，敌人的类型也比较少，不过大量同屏人数还是能带给玩家传统的割草快感。美中不足是奖杯要求玩家将几个难度的关卡反复刷来刷去有些令人心烦。PSV版同屏人数堪忧，慎入。

咎鸟（实习编辑）：作为最火热的IP之一，制作成动作游戏无疑是正确的。然而游戏本身的素质甚至说是开发商的态度，使得游戏体验非常不佳。游戏容量极小，人物建模还原度不高，作为动作游戏的手感也毫无反馈。不过优秀的剧情、稳定的帧数、以及可怕的同屏人数，至少不会令型月粉们太过失望。

冤罪杀机2 Dishonored 2

■Bethesda ■动作冒险
■2016年11月11日 ■中文版



PS4/XOne

- 充满了细节和隐藏要素的关卡设计
- 丰富的文本量配搭中文化消除了理解门槛
- 丰富多变的超能力运用方式



黄金珍藏
27

虽一些技术上的小问题让其显得不算完美，但极具探索价值的关卡、文本中的丰富故事背景和进一步优化的潜入与超能力系统都展现出了极高的素质，同步发售中文则让其浓郁的内涵变得易于消化，双主角的设定也提供了更高的耐玩度，绝对是能令潜行游戏粉们欲罢不能的绝顶佳作。

虽然画面表现较于前作没有太大提升，但场景的细节和丰富度得到了大幅加强。**艾米丽的加入使本作的游戏方式更加多样，不同能力及护符的组合效果也值得反复尝试**。多样的流程路线选择和任务达成方式，让每个场景都拥有极高的可重复价值，多结局的设定让多周目过程充满动力。

本作系统基本和前作一样，新角色和新能力的加入让玩家在潜入时有了更多的选择。每一章的场景不光大，而且还有着相当多的秘密和收集等待着玩家。对于追求全潜行不杀人的玩家来说，本作依然挑战性十足。但和前作相比，进化力度不大算是本作的缺点之一。

SD高达G世纪 创世 SDガンダム ジ-ジエネレ-ション ジエネシス

■BNEI ■策略角色扮演
■2016年11月22日 ■中文版



PS4/PSV

- 全新引擎绘制的3D化高清战斗画面
- 收录多数宇宙世纪系列作品与正统教科书剧本
- "《SD高达G世纪》系列"首次中文化



热血推荐
24

Get槽、团队攻击等新要素的加入以及SFS系统的复活对游戏的战略性有所提高，其他方面的则和之前变化不大。作为卖点的战斗动画做得相当有魄力，机体动作流畅不说，演出效果也很华丽，关键是读盘时间还不用怎么等，小小的遗憾是驾驶员的特写有点少，而且台词的种类也较单一。

作为时隔多年的新作，**本作在战斗画面的表现力上有了非常大的突破，驾驶舱内的特写十分生动，战舰的战斗也显得十分霸气**。战斗系统追加的团体攻击令战舰一行人更易升级与培养。这次收录的UC系列机体也是历代最多的一次，但此外的一切和过去的作品比起来没有太大的变化。

水无月（实习编辑）：战斗画面全高清3D化，整体观感不错但部分细节不尽人意。收录的作品均来自宇宙世纪系列，而且是流程中没有其他作品敌人"乱入"的正统教科书剧本，适合回顾或补习宇宙世纪系列历史。系统和前几作相比变化不大。本作中文版同步推出，但部分译名可能会让老玩家不习惯。

看门狗2 Watch Dogs 2

■Ubisoft ■动作冒险
■2016年11月15日 ■中文版



PS4/XOne

●多样化的过关方式
●有趣且繁多的支线任务
●育碧开放世界游戏的一次巅峰



黄金珍藏 27

9 **你看这支线的丰富程度简直就不像是育碧的游戏啊！**
——三日月表示本作的支线比主线还要好玩。

9 **游戏中最尴尬的事情，莫过于你离着老远开遥控车进了任务点，才发现那个设备必须手动操作……**
——为了省事，经常不选择本人潜入的筒子君总是不得不在任务的强制要求下，完成"两次"潜入。

告鸟（实习编辑） 9 **这或许不是一座绚丽多彩的城市，但我们的主角绝对是这座城市最潇洒的人。**
——连敌人据点都不用靠近就解决了目标，告鸟深深地被主角所折服。

在众多"人见人恨"的游戏厂商中，育碧和EA应该能算得上是"难兄难弟"，这两个厂商的大部分游戏甚至已经沦落到了游戏还没发售就已经被部分人喷得几乎一文不值的地步。《看门狗》当初发售后遇到的诸如"缩水"以及游戏本身存在的各种问题在今天依然被不少玩家挂在口边，这种"父债子还"的窘况发生在了《看门狗2》的身上，那么本作的素质实际上又是如何的呢?

不是法外制裁者，我们是DecSec

《看门狗》初代最大的问题之一，便是主角艾登·皮尔斯虽然身手矫健，一身大衣把脸一蒙更是帅气十足。但艾登·皮尔斯并不是什么黑客，除了能控制一下红绿灯、引爆一下马路下的蒸汽管或者不用手开个门之外，玩家实际上只是换了个皮在芝加哥打打杀杀而已。与其说主人公是个黑客，倒不如说是掌握了一个杀人按钮的法外制裁者。

相比前作，在本作中玩家真正意义上的做到了"什么都能黑"。路人手机、各种载具、机器人、起重机、吊车，只要它是跟电脑连起来的玩家都能黑进去并加以利用。只要玩家能熟练运用这些黑客技巧，就能像游戏中的DecSec一样，只需轻轻一按便能把敌人玩弄于股掌之中。

本作中新加入了遥控车"跳跃者"和无人机"四轴飞行器"，这两个小家伙的加入使得玩家能够更加自由地选择自己的行动路线。虽然这两个道具太过强力，游戏的很多任务甚至只要玩家能熟练运用这两个道具，主角甚至都没有什么登场的机会。但仔细一想其实也相当合理，毕竟身为一名黑客，到现场开枪打打杀杀实在是有失身分。

除了黑客一样的行动风格，主角们还有黑客一样的穿衣风格。本作中存在着总共七个品牌合共九种风格的服装品牌供玩家选择。玩家可以打扮成一个死宅，或者是一个新时代白领，甚至是一个嬉皮士。除了花式百变的主角外，本作的其他黑客穿着也颇有个人风格，好不好看见仁见智，但他们的穿衣风格却一定程度地反映了其本身的性格特点和在DecSec中扮演的角色。

生机勃勃的旧金山

本作和上一作的另一个区别表现在了游戏的氛围表现上。上一作发生在芝加哥，无论是故事、人物还是城市本身，都给人一种阴暗压抑的感觉。本作一改压抑的设定，将故事背景搬到了更加阳光明媚且生机勃勃的旧金山。现实中的旧金山本身就是一个多种异国文化交织，同时又深受街头文化和科技技术的影响。

育碧曾在本作的宣传中说过，本作将最大程度地还原出旧金山，从本作的表现看来，此言不虚。

市中心、豪宅区、海港、沙滩、唐人街、硅谷、金门大桥，每一个大城市都有的和只有旧金山才有的你都能在本作中找到。每一个路人都有着自己的故事和行为，你可能会看到喝醉酒的路人、遛狗的青年、自拍的游客、自弹自唱的街头艺人，你甚至还能看到一些中国元素，例如拉着二胡的老人和在他旁边翩翩起舞的老太太。

笔者在游戏发售前曾注意到了一个名为"侦查姬"的要素，这个莫名其妙的译名直到游戏发售后才发现原来只是本作中一个收集部分而已。但实际玩过后笔者对此的评价是，这个收集远比想象中的有趣。这个与名胜自拍的支线收集并不要求玩家强制完成，但玩家只要跟着这个"侦查姬"跑，玩家可以发现很多旧金山的名胜，甚至是一些有趣的人或物。配合那些时不时乱入镜头的NPC，拿着手机满地图自拍的乐趣远比想象中的要有趣。顺便一提，本作的画面相当不错，光影和细节都相当丰富，当成照相游戏也能找到不小的乐趣。

无趣的主线，有趣的支线

相比初代主角的深仇大恨，本作的主线故事就显得小儿科多了。本作的故事用一句话就可以概括：DecSec不爽某个黑帮/敌对黑客组织/奇怪宗教/大企业，然后把他们秘密公诸于世。

简单粗暴的故事使得本作的主角存在感略显不足，对比之下反而配角们的存在感还高一点：不善言辞的乔许、组织一朵花席塔拉、常年戴着一个面具实际上还是个害羞纯情男的扳手，甚至连某个长着一副"活不到通关"的角色塑造都要比主角来得丰满一些。不过育碧依然在本作中给续作留下了足够的伏笔，布鲁姆这个大企业的真正实力依然隐藏在幕后。

和育碧的其他开放世界游戏不同的是，本作的支线任务相当有趣。虽然流程大多不长，但故事都各具特色。DecSec利用黑客能力帮助小市民们从坏人那里夺回公道，教训或者捉弄坏人，甚至是救下一个将要自杀的人。虽然都是些小故事，但更能衬托出游戏中DecSec"无名英雄"的身分。

仍需努力的多人部分

由于技术层面上的又一次失误，本作发售后很长一段时间内多人部分都处于被阉割的状态。而实际上玩过后笔者失望地发现，本作的多人部分比上作是有趣了一点，但也只有一点而已。

首先先说一说一开始就能玩到的合作部分，合作部分算是本作多人部分的亮点。虽然任务大多很短而且来来去去都是那几个花样，但和相识的小伙伴一起用各种黑客能力和战术依然能玩出很多的花样。不算耐玩，但合作的过程还是相当欢乐且有趣的。

入侵模式和赏金模式作为PvP部分，相比之下就失色多了。前者和上一作几乎一模一样，后者虽然看似热闹，但玩多了之后就会发现套路化比合作模式还要严重。

总体而言，本作的多人部分不算糟糕，但对于大部分玩家来说，依然只是个为了奖杯和成就而玩的模式而已。不过先不说玩法本身，本作的网络连接质量相当不错，基本没有任何延迟，育碧的土豆服务器这次算是较好地完成了自己的任务。

结语

除了上述提到的一些问题外，虽然有所改善，但本作的驾驶和开枪手感依然只能算是业界平均水平左右。不过瑕不掩瑜，本作在继承和提升前作亮点的同时，又对缺点进行了改正。和育碧其他同类游戏相比，本作算得上是一次巅峰。作为玩家的你不妨放下对于前作的成见，化身黑客在旧金山警恶惩奸吧。



■前作主角艾登在本作中还客串了一番，顺便一提他还是主角众人的偶像。

精灵宝可梦 太阳/月亮 ポケットモンスタ-サン・ム-ン

■Game Freak ■角色扮演
■2016年11月18日 ■日版



3DS

- 首次官方中文化
- 全新的游戏界面和建模
- 和以往不一样的冒险



黄金珍藏 **28**



9 **又用自由落体?!**
——在皇家对战中一直被 AI 围攻的昴星团。



9 **火主又站起来了!**
——对系列火主最终形态全是两足步行乌冬相当感慨。



10 **满大街穿着清凉夏装的妹子就是养眼!**
——对于身穿清凉夏装的妹子和游戏巨大的变化，马修打出了满分。

经过二十年的时光，《精灵宝可梦》终于首次加入了官方中文，这让系列一直以来的爱好者兴奋不已，也有不少因为语言而弃坑的老玩家回归。与此同时，整个系列也开始迈进第七世代，新手以本作作为入坑作实在是再合适不过了。而对于老玩家来说，大量的旧 PM 回归简直令人兴奋，当然还包括了旧 PM 的阿罗拉形态。

全新的挑战

本作在各种方面都做了足够的创新：全新的界面和建模，以挑战四个岛屿的岛屿之王作为目标的冒险等等，从结果来看，这又是开发商 Game Freak 的一项成功的尝试。

这次游戏的人物建模更加贴近真实比例，不再是《X/Y》里的三头身，让每个人的动作变得丰富生动，这或许也是为了更好地体现 Z 招式的那些姿势。对应人物比例偏向真实系的这一改动，本作的地图也朝着真实系靠拢，同时视角不像过去那样完全固定，而是随着场景的变化而切换角度。这个设定自从公布以来就十分令人担心是否会让冒险“变味”，然而 Game Freak 并没有让玩家们失望，更加真实系的场景和不固定的视角虽然只能在屏幕中显示少量的建筑和人物，不过下屏的地图却能让人看清附近的道路环境，不容易迷路，还能让玩家更舒适地观赏整个阿罗拉地区的风景。

诸岛巡礼的冒险形式也是游戏发售前的众多吐槽点之一，不过回想一下这么多年来，每个作品的冒险都是打八个道馆然后冲联盟的节奏，第七世代如法炮制不免会有点无聊，打道馆也和主线剧情完全不相干。而这次的诸岛巡礼的理由却融入到了主线剧情当中，玩家冒险的理由和目的也更加充分，玩起来更加带感。巡礼中的考验也是各有乐趣，不少轻松欢快的考验让玩家的代入感更加强烈（火山的考验相信让不少人印象深刻）。

对老硬件不够友好

本作在改变界面、增加特效的同时取消了裸眼 3D 功能，令其帧数变得流畅，在 New 3DS 上的表现比前几作要好得多，只有双打的时候稍有卡顿。但游戏在旧 3DS 上的表现却比较糟糕，部分技能的特效能导致掉帧，双打的情况更是卡得飞起，让人玩起来略觉不爽。

天国的工具怪

本作加入了宝可骑行系统，意味着冒险不再需要秘传技，“工具怪”的存在也会消失，从以往冒险的角度来看，这样能大大增加冒险的流畅度。相信老玩家一定能体会到在冒险途中突然折返拿“工具怪”来开路的痛苦，这个弊端在宝可骑行系统加入之后完全消失，玩家在冒险中配招的时候也不必再担心某些超弱的秘传技占技能格了。当然，以前的部分秘传技在游戏中还是会作为招式机器出现。

对战性增强

官方在第七世代里对部分特性和招式做出了更改，同时优化了部分与对战相关的系统。在冒险的后期，有部分训练家 NPC 使用了 PVP 对战的配置，习惯了等级压制、平时缺乏 PVP 对战经验的玩家打起来会显得有点吃力，这些或许是官方开始认真搞对战这一方面的信号。

这次战斗界面的下屏很直接地展示了双方宝可梦和场地的状态，把指令按钮堆到了一边，让下屏使用更加充分，不会像过去那样仅有空洞的四个按钮。战斗招式列表非常贴心，只要对方宝可梦在图鉴上有资料，系统就会在每个招式后面标注该招式对对方效果的强弱，对新入坑、记不住宝可梦属性的玩家来说非常实用。

查看宝可梦信息的页面列出了个体值的表格数据，后期还能开启每个宝可梦个体值的评定功能，方便玩家在后期培育优秀的宝可梦。另外这次与野生宝可梦对战时，对方有几率呼叫同种宝可梦作为帮手，在它多次呼叫帮手后，有几率出现闪光或者个体值极强的宝可梦，这是孵蛋以外的另一个获得高个体值宝可梦的手段之一。除此之外游戏里还追加了个体值锻炼的系统，也就是说可以人工培育出 6V（个体值全满）的宝可梦，培养队伍变得更加容易。

爆炸的情怀

这次不仅有大量旧宝可梦回归，其中还有个别第一世代的宝可梦追加了“阿罗拉形态”，加强了它们的战斗力，让初代中不少因为属性而被抛弃的老面孔再次登台。后期对战树能遇到成长后的初代主人公和其竞争对手，更有后来几个版本里的地区冠军和劲敌，这个情怀牌也为本作争取了不少人气。

极具特色的城镇和音乐

阿罗拉地区虽然以夏威夷岛为原型，但这里的某些城镇却具有浓浓的异国的风格，与其搭配的音乐也是富有特色。例如可霓可市的以中国风为主题，马利埃市也不难看出以和风为主题，它们的 BGM 都各具特色。

美中不足的中文化

这次游戏加入了简繁中文两种语言，部分翻译的内容简直与时俱进，加入了类似“没时间解释了，快上车”这样的网络用语。然而这两种语言的文本并不是完全相同，而且两个版本都有不足之处，文本里不仅有语句不通顺的地方，还有的句子强行套入了日式幽默，比如剧情里的“好哟停”其实是日文里的谐音笑话，在日语里看着没什么问题，但强行带入中文里就搞得人不知所云。不过总体来看这些对玩家的游玩没有太大的影响，只希望以后的翻译质量能更上一层楼。



▲本作特色的皇家对战，一旦被 NPC 围攻就令人非常头疼，敌人的配置也比较高端，如果用随便培养的宝可梦来应战，会深深感受到实力的差距。



resident evil

直击Capcom本社！

《生化危机7》全面试玩 主创团队独家专访

11 月 17 日，《游戏机实用技术》和“VGtime 游戏时光”作为大陆惟一的受邀媒体，前往位于日本大阪的 Capcom 本社，采访和试玩的内容正是明年初吸引全球玩家目光的大作——《生化危机 7》。作为一个发展了 20 年的系列，《生化危机》在 7 代又迎来了一个全新的转折点。从 E3 首度公开至今，本作的剧情、玩法等要素的情报始终遮遮掩掩，玩家只能通过官方放出的视频短片管中窥豹。如今，我们终于有机会一睹《生化 7》的全貌，并且直面制作团队，听取开发时的种种秘闻。下面就为广大读者带来本次专访的独家内容。

文 苍穹、古林　美编 Juxi



Capcom研发大楼内部突入！

在Capcom Asia的工作人员的热情款待下，小编们有机会进入Capcom研究开发大楼，参观开发组内部的情况。大楼内的环境整洁，一切井然有序。作为2017年的重头产品之一，《生化7》的海报也是直接摆放在了一进门的过道边。制作人川田将央曾在10月份公开本作的开发进度已达90%，因此当我们到达开发组办公室时，工作氛围显得相对轻松，全体人员都在为游戏开发最后的冲刺做着努力。壁橱中摆放有数量众多的游戏软件，办公桌上一些有趣的摆设品，诸如《洛克人》能量罐抱枕等也体现出员工们的个性。



▲开发组办公室。一位员工穿着的T恤上写着“每一天都是地狱”，与电脑显示器上RE引擎的Logo相映成趣。



▲《生化危机7》与《怪物猎人××》的海报被摆放在最醒目的位置。

▼墙上的设定原画和分镜图可以窥探到本作的些许内容，壁橱里还摆放着《启示录》吉尔的手办。



这次官方提供给媒体试玩的版本并非从头开始，开场时的剧情是广大玩家在 TGS 期间见过的“餐桌喂食”场景。笔者打完 Demo 的全部流程耗时约 5 小时，除了开始时的读盘外，游戏过程中全程无缝衔接，换区不需要开门读盘、也没有章节式的分段。此前公开的“开始时刻（Beginning Hour）”和“提灯（Lantern）”试玩分别展现了 RE 引擎的效果以及恐怖感，本次试玩则首次将游戏的全貌呈现出来。探索、解谜、逃脱、战斗 4 个部分相辅相成，整体的氛围营造、谜题设计和节奏把控都非常有老《生化》的感觉。



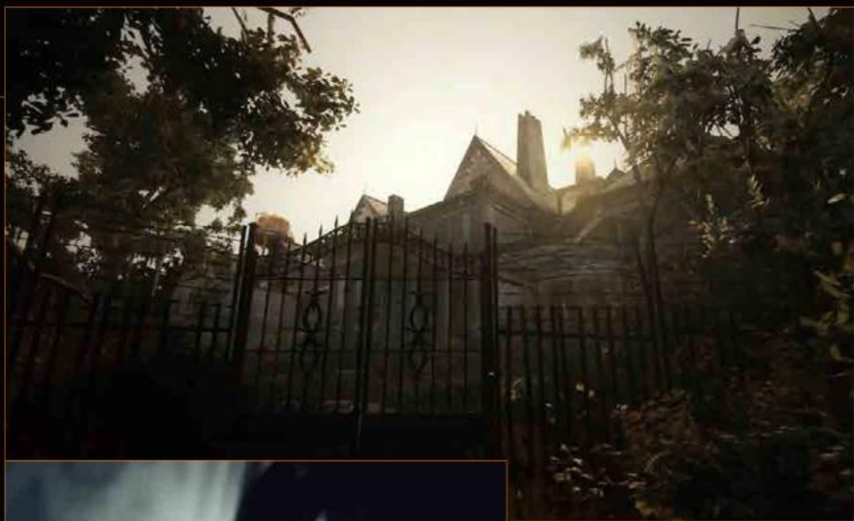
►试玩房间除了提供12台普通机器给媒体外，还有PS VR以及PS4 Pro的试玩效果演示。

《生化7》六大要素全面公开！

迷雾重重的悬疑剧情

试玩版展现了《生化 7》的部分剧情，不过事件的真相仍隐藏于层层迷雾之中。玩家扮演的主角伊森（Ethan）被囚禁在贝克一家的大屋中，他独自到此的目的是找寻失去联络的妻子米娅（Mia），不料自己却也身陷危机。在躲避贝克一家追捕的过程中，屋外会有一名黑人警察前来，还有一位神秘人通过电话给予伊森种种提示……

除了剧情动画呈现出的情节外，场景中还放置着大量的文件，小到字条、照片，大到日记、剪报，这些文字则从侧面展现了游戏以外发生的故事——这正是《生化》惯用的明暗双线叙事手法，从文件中抽丝剥茧般地梳理隐藏的剧情也是粉丝们热衷的环节。



▲贝克家的破旧大屋在本作中的地位堪比《生化》初代的洋馆。



▲看似气若游丝的轮椅老妇，她在游戏中经常神出鬼没，真实身分尚未公开。





◄▼在E3宣传片中曾出现过的两名角色始终保持着神秘，惟有等游戏正式发售才能揭开真相。



►玩家依旧可以收集到大量的文件。试玩版的一本书上还出现了某位系列老角色的名字……

孤独恐怖的求生之旅



面对疯狂的贝克一家人以及造型狰狞的诡异生物，手无寸铁的玩家就这样在陌生的环境中展开冒险。只身一人的孤独感配合第一人称视角很好地烘托出了恐怖的氛围，不时穿插的惊吓桥段也适时刺激着玩家的肾上腺素。玩家能够依靠的只有自己，克服恐惧战胜强大的敌人正是“生存恐怖”类游戏的真谛。

试玩初期的舞台是贝克家的大屋，其构造与之前“开始时刻”中的截然不同。除了大屋外，流程还可以到达室外的场景以及其他建筑，因此玩家无须担心场景过少的情况。



▲本作中的不少门都需要有动物图案的钥匙才能打开，“一把钥匙开多把锁”的经典设计重新回归。

◀一片寂静中杰克突然破墙而出，类似这样的惊吓桥段时有发生。

传统复古的谜题设计

解谜一直是传统《生化》的一大魅力，但从 4 代之后这一要素就被逐渐弱化。本作中谜题又被重新重视，而且占了相当的比例。当玩家发现一个道具后，可以通过摇杆旋转观察它，从而发现隐藏的秘密——这是老《生化》作品的常用设定。当然本作也有不少全新设计的谜题，配合不同的方式给予提示。仔细观察并组合道具，结合提示线索解开谜题，在官方中文版的辅助下，中国玩家也能 100% 地体验这种解谜的乐趣。





▲“提灯”Demo中展现过的光影谜题，全新的解谜原理值得玩家开动脑筋。

◀铜像手持着一把霰弹枪，一些强力武器同样需要解开谜题才能获得。

强大的敌人如影随形

官方短片中出现的怪物“暗影（Shadow）”在游戏中是一种相对常见的敌人，不过比以往的丧尸更加强大、可怕，甚至还有强化型变种。击倒它们后并不会掉落任何补给品，这延续了两作《启示录》的设定。

被国内玩家戏称为“一拳超人”的杰克·贝克则被塑造成了类似《生化 3》中“追迹者”的定位，神出鬼没的他一旦发现玩家就会紧追不舍，而且移动速度极快。一般的敌人能够通过“关门”的方式阻挡在外，但杰克并不会受此限制，所以玩家免不了要直接面对他。敌强我弱的压迫感和强敌紧随身后的紧张感，二者共同带给玩家刺激的游戏体验。而且根据敌我情况以及周围环境的不同，具体的演出也会有所变化。



◀不单单是杰克，玛格丽特·贝克也会在场景中巡逻并对玩家展开追踪。



◀暗影的移动速度很快，用手枪与它们周旋对玩家的枪法有一定要求。

道具管理与组合强化

主角身上的道具栏有格数的限定，次元道具箱的设定也得以再度启用。玩家可以利用现有的物资组合出回复道具或是武器的弹药，甚至还有强化型弹药存在。“击倒敌人不掉落补给品”、“身上所能持有的道具有限”——这两种回归传统的设定要求玩家重新重视起道具的管理，面对敌人时是战是逃必须当机立断。一旦物资短缺，也没有“商人”之类的手段让玩家刷取子弹、回血保命。



▲“疯人院（Mad House）”模式下，存档必须消耗磁带才能完成，类似于以往的“色带”。



▲这种黄色的药片名为“兴奋剂”，使用后会在一定时间内标记出场景内道具的位置，便于玩家搜索。

▼方向键的4个位置可以设置快捷切换，霰弹枪这样的重武器则需占据2格道具栏位。





紧张刺激的BOSS战

试玩版中提供了对阵杰克和玛格丽特的BOSS战。本作中BOSS战时的场景不再像前几作那样庞大，狭小的空间再加上第一人称视角，与BOSS展开周旋显得格外紧张刺激。敌强我弱的局势下，想要克敌制胜就必须依靠走位或下蹲避开攻击。L1键的功能为“防御”，用于抵挡敌人的攻击，从而减轻受到的伤害，此前《逃出生天》分支系列中曾有角色拥有类似的能力。当然防御也并不是万能的，玩家需要与BOSS斗智斗勇，合理利用场景中的一切道具。

▼►在与杰克战斗时玩家甚至可以逃进车辆中，摸索击倒BOSS方法的过程同样乐趣十足。





►玛格丽特身边有蜜蜂相伴，虫子也是本作中的敌人之一。



PS VR

《生化7》全程对应PS VR，堪称首款3A级别的VR大作。针对此前几次试玩时得到的反馈，本作也对VR模式下的一些细节做出了修改，比如转向时变成30° 小幅度地跳跃式转动，减轻玩家在游戏时的眩晕感。不过习惯使用VR的玩家也可以自己调整转向度数，甚至调回完全流畅的转向模式。



PS4 Pro



官方也向媒体展示了PS4 Pro配合4K/HDR电视的显示效果，除了流畅稳定的帧数外，游戏中的贴图细节也更加精细，而且光源显得更加自然，光源周边如金属制品、地板等都会地呈现出不同的反光效果，甚至连空气中浮沉的颗粒感也都表现了出来。

亚洲版本

此前本刊报道过，日版《生化7》会分为评级D和评级Z两个版本发售，仅在血腥度等暴力表现上有所区别。而本作的亚洲版则以欧美版为基准，玩家能够领略到毫无删减的血腥表现，比日本的Z级版更加血腥。而且这次同样也是采取《Resident Evil》和《Biohazard》双封面的形式，以满足不同玩家的需求。官方中文版的翻译质量相比两作《启示录》有显著提升，而限定版包含的“开发报告书”也将彻底中文化，满载80页内容堪称厚道。



试玩报告

苍穹

自《生化7》公布以来，对于第一人称视角下恐怖氛围的营造我从没感到过担心，而这次的全面试玩则打消了我对于战斗部分的疑虑。在第一人称视角下，强大的敌人对玩家造成的压力不言而喻，把握敌我间的距离并合理分配物资是战斗中的重点。制作组对于游戏节奏的拿捏也恰到好处，适时穿插的BOSS战不断将气氛推向高潮，众多经典设定的回归则能让系列粉丝会心一笑。**除了第一人称，这就是老玩家们熟悉的《生化危机》**。值得一提的是，无缝衔接的剧情与可操作部分的转换非常自然，非章节式的流程则让游戏显得一气呵成，这无疑是一大进步。

古林

比起另两位编辑，我实际游玩的时间并不多，但也能够从画面中感受到求生的恐怖。逼真的场景以及音效时刻都在压迫玩家的神经。四处徘徊的敌人全都异常强大，不再有《生化6》那种靠体术碾压一切的快感。而与前作尤为不同的是，**在探索、战斗与解谜的过程中，能够获得的成就感是巨大的**。就如访谈中竹内制作人所提及的一样，费尽功夫拿到霰弹枪的那一瞬间，真的非常高兴。尽管第一人称视角还难以适应，却能在游戏的过程中感受到这的确是《生化》无疑，实在让人吃惊。

苍鬼

本作完全回归到了系列的原点，给老玩家一种熟悉的感觉。第一人称视角不仅使恐怖感更加升华，也增加了探索场景的乐趣。而战斗部分则依旧紧张刺激，并没有让喜爱最近几作《生化》的玩家感到陌生。主视角下怪物的攻击显得更有魄力，玩家也因此更加容易瞄准。BOSS战的设计也很出色，有着精彩的演出效果。VR模式采用了和主机板相同的操作方式，我在体验了20分钟左右后并未出现任何眩晕或不适的感觉。瞄准则需要玩家用脸对准怪物进行射击，因此武器的命中率很高，几乎是“看哪打哪”。毫不夸张的说，**本作是我自4代之后玩过的最好玩的《生化危机》了**。



追求真实感与代入感的同时，体现《生化》独有的特色



——《生化7》的剧本大概是从什么时候开始创作的？

佐藤：剧本应该是在2年前的2014年7月前后开始的。而且这次的作品并不是先写完剧本再去制作游戏，而是跟各方工作人员通力合作后完成的。写好一段剧情后就进入制作部分，并在制作的同时调整剧本的内容。

——前作《生化6》为玩家展现了一部群像剧，本作剧本的主题又是什么呢？

佐藤：本作其实并没有特别集中表现的主题，要说最核心最重要的当然还是“恐怖”了。除此之外，我们还想表现出贝克家那种叫人毛骨悚然的存在。就我个人来说，“人与人之间的关系”与“沟通”也是本作的主题之一。无论能否沟通都可以是恐怖的体现，比如说杰克·贝克，他看上去是个人，也会说话，但却根本无法交流，还会穷追不舍地打人。这次的敌人更接近人类，彼此的沟通也是一种新的恐怖形态。

——有传言称西方编剧参与了本作的剧本，是这样吗？他们为《生化7》的剧本带来了哪些以往所没有的元素呢？

佐藤：是的，这次有西方编剧参与了剧本的工作。《生化》是一款面向全世界的游戏，世界观内的本土要素自然非常重要。而且还要配合画面，毕竟《生化7》的角色建模非常真实，如果让他们说出那种很游戏化的台词，反差就太大了。因此我们想让角色的台词更自然，就需要请这些专门人士来打造。剧本主干基本上全部是Capcom来制作的，而美国的自然文化部分就交由西方编剧来打理。比如说口音、台词与人们的思维方式等。

——《Go Tell Aunt Rhody》这首歌在此前的宣传影像中出现了两次，钵迫涉先生是如何处理这首民谣的改编的呢？

钵迫：在日本，这首童谣名叫《むすんでひらいて（握紧又放开）》。之所以会选择这首歌，是因为它在全世界范围内都很有名，而且我曾在比较恐怖的内容中听过这首曲子的段落。关于这首曲子的改编，我们委托了美国的作曲家，前半部分沿用原曲，后半则是重新作曲。

——目前公开的游戏场景，无论建筑装饰或摆设都很有美国七八十年代的风格，这些设计的灵感来源于哪里？

津田：我们前往实地进行相关取材时，去的就是美国路易斯安那州的乡下。那里的房子都非常具有年代感，跟现代建筑确实会有一定的差距。而电视等比较现代化的设备感觉与本作的气氛也不大相符，因此我们在维持美国乡下印象的前提下进行了删减。还有像是带拨号盘的老式电话之类的，根据游戏的需要，还做了大量细节上的调整，最终成为现在的风格。

——RE引擎大概是从什么时候开始着手开发的？其Logo是一只手，这个设计又有何含义呢？

石田：RE引擎的开发开始于在2014年4月，与《生化7》这个企划同时进行，到现在也过去两年半的时间了吧。引擎的Logo并不是我设计的（笑）。但据说包含了“挑战更高的难度”的意思，直接地说，就是能够“以手触摸到遥远的月亮”。

——请问RE引擎今后是否也会像Capcom过去所开发的MT Framework等引擎一样，用于旗下其他游戏作品的开发？

石田：当然了，其实就跟过去的MT Framework一样，对将来的Capcom来说，RE引擎就等同于PS4的时代。新的游戏会以此为基础逐步开发出来。

——本作在使用PS VR游玩时与一般版有无不同？游戏针对VR设备做出了哪些调整？

高原：在剧情发展与游戏的玩法上并没有什么不同，但在这个基础上，当然还是有对应的新东西。比如说可以躲在墙后，探头出去瞄一下敌人的行动，或是在桌底下偷看等等。正常情况下无法看到的地方，在VR模式下是可以看到的，场景上也有可以实现这些动作的设计。从这方面看来，应该还是蛮有意思的。

——《生化7》变成了以第一人称视角游玩，在画面方面与以往作品的侧重点有哪些不同？遇到过什么样的困难和挑战？

津田：由于视角改为第一人称，物品的距离就会变得非常近。因此每一个物件的建模都要做得特别细致，在这些细节上花费了系列至今最长的时间与最大的努力。

——系列以往的过场动画常有不少精彩的动作演出，本作换成第一人称视角后，在这方面是否受到了限制？

佐藤：由于从第三人称变为第一人称，剧情动画与动作演出都与以往不同了。比如说如果角色在地上翻滚，在第一视角下就完全不知道是怎么回事了。我们需要重新考虑在第一视角下使用什么演出才能让人害怕，又要如何做才能让玩家



明白发生了什么事。比如在激烈的动作中，尽可能让敌人短暂地进入视野等等。而剧情动画也不像以往那样会整段切入，而是以比较自然的方式在游戏中出现，然后再度回到操作中。

宫武：因为换成第一人称视角，玩家可以看到的视野也变窄了。在这种情况下，不知道敌人会在什么时候袭来，偶尔还会听到奇怪的声音，并且玩家与主角的位置基本重合，因此也会比以往更具代入感。另外，我们在美国乡下得到各种资料后，发现实际上的房子会比较狭窄，不适合展开游戏的表演，因此我们在这方面也做了各种各样的调整。

——PS4 Pro已经发售，《生化7》在Pro上的画面效果会有哪些明显的变化呢？

石田：Pro版对应4K/HDR电视，就算是在普通的电视上，角色皮肤的表现力也有所不同，会变得更加自然也更具透明感。Pro下的VR模式同样会有这些画面上的提升。

——这次的《生化7》在公布后遭到了不少质疑，甚至有呼声称这根本不是《生化》。请问各位是如何保持作品中"生化感"的？

佐藤：确实，我们也在网上看到不少这样的评论。

津田：《生化》首要的要素当然是"恐怖"了，然后在其中加入探索、解谜、战斗等独特的内容。相信各位在实际游戏后就会感受到这确实是《生化》没错。

——开发中有没有什么有趣的事情可以跟大家分享一下呢？

堀内：制作剧情动画时，我们会亲自去演相关的角色，以测试到底会出现什么样的画面。比如实际往人家嘴里塞东西，甚至是从嘴里喷出番茄酱之类的。有一次激动起来，演杰克的那个人还真的踢了玛格丽特一脚。

佐藤：我当时演的是老奶奶，所以就一直瘫在那里。这些过程真的蛮开心的。

津田：我们希望做得足够真实，因此会实际去表演，甚至给表演的人化妆，化得就跟游戏角色一模一样。不过当然了，我们的体型会比较小（笑）。

——既然如此，实际制作中又是如何表现出其真实性的呢？

津田：我们做的都是实物。比如说人物建模，找来几个人进行全身摄影，再以此为基础做每一个细节。以前的建模一般都是左右对称的，做好一边，然后直接复制到另一边。但这次不一样，以与游戏角色体型相似的外国人为基础，做出一个接近真人的完整模型，然后再对脸色等细节做调整，让人物呈现出不一般的效果。

堀内：像是"厨房"里的那个人，其实就是咱们公司的员工。全部人都是真实存在的。



一紧一缓、一收一放，以各种形式去掌控游戏的节奏



——在之前《生化》的剧情中，病毒的影响逐渐扩散到全球，世界观也越来越庞大。《生化7》却突然把故事收束到封闭的空间与诡异的家族这样一个小范围，是出于何种考虑？

中西：《生化》在这20年里制作了许多游戏，也对不同的游戏方式做出新的挑战。但同时也有许多玩家们提出意见，认为《生化》已经变成了不同的东西。我们决定重新审视这个系列。正好到了20周年这条交界线，《生化》在1、2、3代后做出改变，出了4、5、6代后又到了现在的7代。我们就系列本质上的特点进行大量商讨，并试图以此再度成型。要说系列特点是什么，简单地说就是"恐怖"，而游戏的方式就是克服这些恐怖的求生过程。那么要如何做出《生化》所特有的游戏体验呢？最后得出了这样的结论——不是奔波到世界各地去击败大量的丧尸，而是要在连自己都不知道是哪里的地方，面对敌人毫无理由的袭击，想尽办法活下去，逃出生天。我觉得以前的《生化》就是这样的，为了让现在的玩家获得这种体验，所以才做了这样的设定。

川田：另外，这也不只是单纯的回归原点，在游戏设计上还要更接近现代的流行才行。无论是想要玩老《生化》的人，还是想玩最新电视游戏的人，为了兼顾这两种玩

家，我们在设计上做了很多努力。

中西：是的，毕竟新玩家并不了解以前的《生化》。现在《生化》初代已经重制，但新玩家却很难上手。为了让大家获得过往的体验，我们才会使用第一人称视角去制作了更具沉浸感的游戏。

——相比其他同类第一人称恐怖游戏，《生化7》有哪些独树一帜的特色来凸显本作的魅力？

中西：这与上一个问题也是有所联系的。市面上有许多恐怖游戏，其中《生化》最明显的特征是需要战斗。因为恐怖而感到害怕，但也要拿起武器去对抗甚至打倒敌人，这就是《生化》所特有的体验。所谓的特色，应该就是这一点了，《逃生》、《寂静岭》等作品中都不会有这么多的战斗。

——制作组是如何控制游戏节奏的呢？

中西：紧张与缓和、压力与张力，这些感觉的节奏非常重要。而《生化》四大要素“躲避、探索、解谜、战斗”正是以此为基准去分配的。玩家不断地承受压力，成功克服时就会获得更多的成就感。比方说历尽千辛万难，终于离开洋馆时会产生难以形容的解放感，但在这之前，却随时有可能弹尽粮绝，也不知道敌人会在哪里出现。

——“录像带”在本作中的作用举足轻重，通过播放录像的形式体验过去发生的事并寻找线索，这个创意是缘何而来？

中西：首先是出于故事讲述的考虑。以往的《生化》在游戏过程中会切换镜头，可以直接看到角色的对话。但在这一作却是不行的，玩家只能体验自己身上发生的事，制作方也更重视游戏的沉浸感。既然如此，要怎么把故事讲清楚呢？其实这在以往的《生化》也有相似的要素，在探索的途中发现各种纸条、文件，从中得知以前发生过什么事，玩家就可以自己在脑内补全这些故事。录像带其实也是这类要素之一，找到带子后擅自查看内容，就会知道那些出人意料的往事。在我们来说，既然决定了要做这样的内容，干脆就不光是故事，再往里面放一些游戏提示好了，“录像带”这个设定也就此诞生。

川田：这其实也是一种节奏上的变化。为了避免以相同的节奏不断推进游戏，所以加入了这种要素。是制作游戏时所必不可少的考虑。

中西：“录像带”里的规则也与本篇有所不同。比如说已经公开的“提灯”，没有任何武器，只能一路躲着过去。其他可能还会有只有解谜部分的内容。

——本作的主线流程大概有多长？有没有一些额外的奖励（如奖励武器等）来提高玩家反复游玩的动力？

中西：根据玩家的习惯，时间当然有所区别。目前来说，平均应该为15小时左右吧。这是《生化》常有的流程时间。至于反复游玩的要素，在以前的《生化》大概就是通过TA玩法获得的无限弹药，还有火箭发射器等等。这次我们也准备了这种通关后的游戏要素。

川田：游戏中也有一些寻宝般的收集要素。

中西：是的，在不影响通关的情况下，也有一些额外的内容。

川田：本作有不少这些额外要素，所以玩起来完全可以超过15小时。

中西：还有就是目前的预约特典，除了道具外还有个Mad House。那其实就是过去通关后所提供的更高的游戏难度，这个模式不仅困难，还有一个明显的特点——当玩家使用磁带机存档时，需要消耗磁带这种道具。我想大家也能理解，这就是色带一样的系统。实际游玩时，会发现这非常难玩。“万一用完了该怎么办啊！”可如果把磁带留着，不存档继续玩，一旦死亡就得回到好久以前的进度。这种感觉很有以前的特色，也是让人





反复游玩的要素之一。

——“《生化》系列”此前有佣兵模式、突袭模式、特工猎杀等附属模式来增加游戏的耐玩度，本作是否有类似的内容呢？

川田：我们考虑过许多通关后的额外内容，首先本作基本上是没有联网要素的。这次我们最重视的就是《生化7》的“恐怖”氛围，因此希望玩家能够独自一人去克服恐怖。当然我们也听取了一些想法，有些玩家是无论如何也无法独自玩恐怖游戏的。尤其是这次的《生化7》还真的很恐怖。对于这类玩家，虽然无法提供联机要素，但也希望他们能够如同跟朋友一起看恐怖电影般地玩游戏。尽管恐怖，还是可以愉快地去克服它。

中西：至于要如何做到这一点？我想中国也有一样的方法，也就是实况游戏。实际上也有许多玩家使用这种方法去体验“开始时刻”，就是玩着玩着其他人会进行鼓励，甚至催促玩家赶紧前进。这是一种享受游戏的方式，恐怖游戏也可以非常热闹。至于附属模式，我们现在还不能详细说明，但确实是有所准备的。

川田：不过大概跟以往的方式有所不同。

中西：当然了，我们也认为联机要素很好。但“《生化》系列”出过各种类型的游戏，也有许多类型的粉丝。有喜欢角色的，喜欢恐怖游戏的，也有喜欢联机的。要在一个作品里满足所有条件，实在是不可能，而每个玩家又有自己的喜好。这次的《生化7》，我们选择注重于独自一人去克服恐怖的体验。当然了，下次的作品也有可能会改变重视的方向。

——可否透露游戏季票显示的追加内容“4个短篇故事、2个追加章节”的内容大概会是什么呢？

川田：具体的内容目前还不能透露。不过就如问题所说的，我们确实正在制作2个DLC，而这里说的2个DLC，意思是2个追加包。

——开发期间有没有什么有趣的逸闻可以与大家分享一下呢？

中西：怎么说呢，制作过程中肯定会出现各种BUG，而我们遇到有趣的BUG时，就会直接使用到游戏中。比如说游戏中的某个角色，在被击败后会忽然爬起来走几步。其实那原本是个BUG，看着已经倒下了，却又莫名其妙地站了起来，吓了我们一大跳。因为真的很有意思，所以就进行加工使用到游戏中。这种情况还蛮多的。在开发游戏的过程中，对于那种设定好的恐怖事件就不再感到害怕了，反倒是那种毫无预兆的BUG非常吓人。

——听说这次各位工作人员曾为了体验演出效果，亲身去演绎过游戏中的角色？

中西：是的，在晚餐剧情有演过，还有“开始时刻”的录像带里也是，里面有2个YouTube的UP主，对吧？前期我们还真做过一样的事，制作的过程还挺喧闹的。

川田：晚餐剧情里的杰克，当时就是由中西演的（笑）。

中西：其实每次都会换人演。但有的人演得特别好，于是就老让他演同一个角色。

川田：还有在“厨房”里被刺的那个角色，也是中西演的。真的是非常会演，与众不同（笑）。

中西：之所以会亲自去演，是因为我们首次做第一视角的游戏。以前的剧情画面是可以切换镜头的，所以都能想象出来。但这次要固定游戏镜头，到底会呈现出什么样画面？我们完全没把握。所以我们真的很拼，甚至戴上第一视角的摄像机去亲自去体会这种视角。在开发初期，我们认为制作恐怖游戏的工作人员一定要实际去体验何为恐怖。于是就一起戴上摄像头到附近有名的恐怖地点去探险。也是因为这样，才会想到YouTube动画这个点子。

大胆地迈出全新一步，在世界级的火热议论中稳步前进



——竹内润先生是《生化危机》VR化的倡导者，当初是如何下定决心，让系列做出第一人称视角这个重大变革的？

竹内：回看过去的作品，《生化危机6》拥有多位主角，其中里昂、克里斯等都有登场，生化粉们也都为此十分高兴。但同时也听到了许多呼声，玩家们希望能再次玩到生存恐怖游戏，而负责开发的我们其实也想做一款生存恐怖游戏，这就正好成了一个好机会。那么就在2017年，来制作一款生存恐怖游戏好了。可实话实说，《生化》初代那种客观视角已经过时，而且还不好操作。既然如此，那就采用更能呈现出恐怖感的镜头吧。第一视角下的丧尸与敌人看起来更巨大，玩家自身与角色的位置也会重合。我们认为这种视角更能让玩家体会到恐怖感，于是做出了这一巨大改变。至于VR，其实最初在Kickstarter上众筹Oculus Rift的时候我就非常感兴趣，希望有一天可以尝试看看。正好在制作《生化7》的时候索尼公开了PS VR的消息，我们立刻顺势而为，开始了这次愉快的挑战。

——“厨房”也是在那个时候着手制作的吗？

竹内：是的。我们得到PS VR的设备以及系统后，打算立刻着手做个Demo，有提议说使用《生化7》的题材，于是就这么做了。其实在制作“厨房”的时候，7代的故事与世界观设定都已经定好了，可以说“厨房”就是7代一个隐秘的外传。

——使用全新打造的RE引擎来制作《生化危机7》是开发初期就已经决定好的吗？为何会如此决定？

竹内：既然《生化7》得开发为全新的恐怖题材游戏，并且要面向PS4、Xbox One平台，我们至今所使用的MT Framework引擎就有些不足了，因此才决定开发一个新的引擎。这是最初就决定好的事项。我们把这个任务交给了开发MT Framework的程序员石田，让他开发一个喜欢的引擎。过程中大家十分辛苦，但也确实做出了非常优秀的引擎。而且这是只为了《生化7》而开发的，是为了让《生化7》的制作变得最顺利而诞生的引擎。当然了，今后也会在Capcom的其他游戏中使用RE引擎。

——解谜、战斗等要素一直是《生化》的重要组成部分，请问制作方是如何控制这些要素的比例和节奏的？

竹内：平衡当然是非常重要的。让玩家不停战斗会变成动作游戏，一味的惊悚就是普通的恐怖游戏了。让玩家能够鼓起勇气，向丧尸、怪物等惊悚的事物发起挑战，这种平衡感十分重要。该如何去维持这种《生化》独有的平衡呢？惊悚的体验→解开谜团→进行战斗→再度进入恐怖剧情，要在这样的循环中分配其比例，其实是相当难掌握的。我想对试玩过部分内容的人来说，应该会觉得本作很像初代吧，可实际上7代对解谜、战斗、恐怖的分配却与初代不同。这种平衡也会根据剧情及作品定位发生变化，为了让大家切实理解本作确实是《生化》无疑，我们在这方面做出了许多努力。

——《生化7》放弃了《生化5》以来受到好评的多人联机要素，专注于单机是出于恐怖感的考量，但这样做会不会对销量有所担心呢？

竹内：联机确实是一种十分有趣的游戏方式，但我觉得，不适合联机的游戏就不应该强行去联机。这次的《生化危机7》的重要主题之一是“孤独”。要说最可怕的是什么？我觉得孤零零一个人是最可怕的。《生化7》里只有想要杀死自己的奇怪家族与怪物，不认识任何



人，也找不到其他人，主角只能孤身奋战。我们希望让玩家去体会这种孤独感，所以才取消了联机要素。确实，我们也担心销量是否会因此改变，但我觉得，恐怖的《生化危机》再次归来，一定也能带动部分销量。恐怖一直是《生化》的特色，但拥有同伴会使人安心，从而对恐怖产生更高的抗性。这次我们想通过生存恐怖来激起玩家的勇气，跨越困难。这次特别让我高兴的是，各位来亲自体验过游戏后，纷纷感慨拿到霰弹枪时真的非常高兴，而那种感觉正是《生化》所特有的。

——《生化7》是否受到了以前一些老作品的影响？

竹内：不光是以前的《生化》，也受到了诸如电影之类的影响。本作概念成型的契机，是一部非常恐怖的电影《鬼玩人》，导演为曾执导《蜘蛛侠》等作品的山姆·雷米。我很喜欢这部作品，而这次《生化 7》的构思就是从这里开始的。还有就是《德州电锯杀人狂》，这部作品里有一个疯狂的家族。游戏方面的话，应该是《死亡空间》。在《生化》创造了生存恐怖这个类型后，我觉得这就是在生存恐怖上理解得最到位的作品了。尤其是第一部，真的做得十分优秀。《生化 7》的创作受到了许多这类游戏与电影的影响。

——《生化7》与即将在2017年上映的CG电影《复仇》会有所联系吗？

竹内：在《生化》的世界观中，2017 年的里昂、克里斯与克莱尔等人都在世界某处活跃着。这次《生化 7》选取了世界某个非常小的位置来做舞台，而《复仇》则是更波澜壮阔的故事，两者并不会在故事上有什么直接的联系。

——目前来说，VR还是比较容易导致玩家产生晕眩感的，《生化7》是否针对这一点进行了设计上的优化？

竹内：我们尽可能地做了许多可以减轻玩家 3D 晕眩感的设计，但头戴设备还是比较重的，所以建议大家不要游戏过久，一定要适当地休息。要说对抗晕眩的最好办法，应该还是《生化 7》的恐怖度吧，估计玩个 2 小时就会受不了了。一旦感到疲惫，请立刻休息。

——今年“《生化》系列”针对家用机平台推出了许多HD版并获得了不错的销量，之后还有没有类似的打算？

竹内：确实，HD 版获得了相当不错的反响，销量也非常好。很多人问我们今后会不会出其他作品的 HD 版，目前应该还没有后续的计划。大家都希望《代号维罗妮卡》、《逃出生天》等作品出 HD 版，可老实说，要想以《代号维罗妮卡》的 HD 来让现在的玩家享受到其中的乐趣，真的相当不好办。而《逃出生天》使用的生存系统相当老旧，要改成现在的联网系统也是十分困难。当然今后也会继续参考来自玩家的呼声，看看能否在这方面做些什么。

——如今正是VR流行之时，《生化2》重制版是否会有出VR版的想法呢？

竹内：这次的《生化 7》是针对 VR 制作的，但我觉得并不是什么游戏都可以用 VR 模式。《生化 2》本就是这个系列的人气作品，如果强行修改为适合 VR 的游戏，恐怕会反过来激怒粉丝，本末倒置。如果接下来还要继续出 VR 的作品，应该会针对 VR 来立项并进行制作。

——第一人称视角游戏时玩家基本看不到主角，那么《生化7》里是不是就没有玩家们喜闻乐见的换装要素了？

竹内：因为是第一人称视角，玩家无法看到自己操纵的角色，所以主角的换装要素自然是没有了。但我们准备了几个有意思的 DLC 剧本，里面也会有出人意料的内容。

——开发期间有没有什么有趣的逸闻可以与大家分享一下呢？

竹内：其实开发中发生了很多趣事。比如贝克家围着餐桌吃饭那段剧情，其实一开始并不是那样的。在最初的版本里，杰克和玛格丽特——也就是爸爸和妈妈两个角色一直在那里恩爱地对话。坐在旁



边的卢卡斯一脸嫌恶，完全是“这对父母还行不行啊”的表情。这样的演出持续了很久。确实，都这把年纪了还那么恩爱，要说恶心倒还是蛮恶心的。可问题是这个方向不大对啊，于是我与中西导演向负责人提出修正的要求，对方却不知该如何是好。最后是中西导演拍板，带着几位员工一起用第一视角的摄像机亲自去演绎，得到了非凡的效果。我们团队的人都会去亲身表演，甚至还有男性员工去表演女性的角色，整个过程相当愉快。还有就是鬼屋了。这里说的并不是环球影城那种营造出来的东西，而是真正闹鬼的房子。大晚上的，众人带着摄像头跑去鬼屋摄影，一开始还有些害怕，但拍摄后就都放开了。因为都戴着假发去表演，拍摄结束后有人将假发遗漏了，准备回去时忽然看到窗边挂着个假发，吓得全都惊声尖叫起来（笑）。当时可真是吓得不轻啊。

——“开始时刻”这个体验版在全世界都引起了热议，而“开始时刻”与“提灯”中放出的老《生化》产品编码也十分引人瞩目，请问关于这件事，您是怎么看的呢？

竹内：真的很惊人，没想到大家都发现了产品编码的事，不过那真的只是作为情怀放进去而已。至于“开始时刻”，居然会在全世界引起那么大的轰动，我也对此十分惊讶。关于假手指这个问题，当时的想法是要对体验版进行后续的更新，既然如此就故意留条尾巴吧。可大家都知道，小岛监督的《P.T.》是可以通关的，而且要用非常复杂的方法，于是玩家也都以为“开始时刻”要这样做才行，全世界的人开始研究起来。这事在美国也闹得很大，有玩家还在蝙蝠侠打小丑的画面恶搞出质问“手指在哪里啊！”的字幕。对于这些钟爱“开始时刻”的粉丝，我们还会有一些后续内容提供，敬请期待。



よるのないくに2 新月の花嫁

シンゲツノハナヨメ



原本将于12月问世的《无夜国度2 新月的新娘》延期至明年，主打美少女之间暧昧互动与情感碰撞的本作自然少不了新角色的加入，本期前线狙击将为各位介绍新的“莉莉”与新的从魔，看看这别具一格的作品又多了哪些吸引人的新要素。

文 秋沙雨　美编 心の永恒

无夜国度2 新月的新娘	Koei Tecmo	动作角色扮演
PS4	よるのないくに2 ～新月の花嫁～	日版
	2017年2月 / 本地1人	对应年龄：未定
	售价为PS4：7300日元、PSV：6300日元	

人物介绍

卡米拉·有角







研究人工半妖的女博士。她用她冰冷的双眼观察着一切，不会因外物而动摇，就连谈吐也是十分淡漠。她是把被妖魔贯穿了心脏的阿尔谢变成了半妖的天才，还为阿尔谢提供了能够作为据点的旅馆，但是她协助阿尔谢的目的仍然是个谜。作为“莉莉”来战斗时会使用枪支来与邪妖战斗。

缪贝尔·弗林·露



在过去被阿尔谢视为姐姐般亲近的骑士。虽然性格冷酷，但是其实心里抱有火热的斗志。严于律己，对部下的要求都非常严格，但因为她的强大与温柔，同时也被部下们所仰慕着。曾经她作为首个人工半妖化成功的圣骑士来与邪妖战斗，但是在某个事件里她堕落成了妖魔。现在，她正诱惑着阿尔谢一起堕落。





与“莉莉”的协力战斗

“莉莉”指的是与阿尔谢共同作战的搭档，她们会在战斗里为玩家提供各种各样的帮助，同时也会在战斗里培养与阿尔谢的羁绊，从而触发专属于她们的剧情。

“莉莉”们的角色个性会体现在她们的战斗风格中，例如身为骑士的露恩海德会为了保护阿尔谢而经常在她周围活动。也因为这个特性，每个“莉莉”都有着专属于她们自己的特殊技能，利用这些技能来协助阿尔谢，例如露恩海德，她的特殊技能是在阿尔谢陷入危机状态时发动能够替她承受敌人伤害的“保护”。

在战斗里，当玩家达成特定条件之后就能够使用强大的连携攻击“进攻机会”，阿尔谢与露恩海德的“进攻机会”为两人进行回旋攻击来驱散周身的邪妖。

阿尔谢在战斗里打倒敌人之后就能够获得“Blood”来进行升级，从而让她自身的角色参数成长，并且获得技能点数来学习技能。而“莉莉”们在于阿尔谢一同行动时则会积攒“亲密度”，积攒到一定阶段之后会触发“莉莉”专属的支线就能让“莉莉”升级，她们升级时角色参数也就上升，同时也会获得新的技能。







涅罗（ネ-ロ）



▲“机关”类从魔，可以使用火焰。



▲“强袭”类从魔，能够变成长枪。

从魔

从魔是仰慕着阿尔谢的邪妖们，玩家可以携带两只从魔进入战斗。

在本作里，从魔分为可以使用特殊攻击来开拓新道路的“机关”类与能够变身成武器的“强袭”类两种类型。

艾露（エイル）



▲“强袭”类从魔，能够变成大剑。

爱丽丝（アリス）



■“强袭”类从魔，能够变成镜子形状的盾。

菲优（フィ-ユ）



■“机关”类从魔，能够操纵滑板。

大型邪妖

在游戏过程中，玩家会有机会遇到名为“大型邪妖”的BOSS。它们与一般的邪妖相比起来要强大得多，在战斗里玩家与“莉莉”以及从魔们的配合至关重要，同时在“大型邪妖”所在的区域里还存在着能够让它们弱体化的机关，活用机关能够让战斗变得更加轻松。



文 告鸟（实习编辑） 美编 Juxi



在《闪乱神乐》系列”五周年之际，Marvelous 带来全新的系列作品，这一次又一改之前的无双玩法，令这些丰胸美臀的女忍者们穿上性感的比基尼，装备各式的水枪，在这全新的舞台“桃射沙滩”中上演泳衣与湿身的诱惑，福利满满，一饱眼福。而本作是否又能令这类绅士元素与射击元素融合的类型登上一个新的高度？拭目以待。

闪乱神乐 桃射沙滩	Marvelous	动作射击
PS4 闪乱カグラ PEACH BEACH SPLASH		日版
2017年3月16日	本地1人、在线2~10人	对应年龄：未定
售价为6980日元		

闪乱新篇章



在忍者世界中，自古流传着一场传说祭典——水枪大会。这场大会将在名为“桃射沙滩”的传说之地中展开，游戏的系列主线剧情也将在此处继续。

善忍、恶忍、叛忍、死忍等一切的立场信仰一概不问。忍者的特殊忍术也将全面禁止使用，仅只在大会规定的水枪武器下击败其余对手获得胜利。

这将是一个新篇章的开始，这些忍者学生们在水中戏耍的过程将被全面记录下来，在这片广阔的洁白沙滩上，最终只有一个人能登上“水枪大会”最强的宝座。

神乐新玩法

最强阵容

在“桃射沙滩”的舞台上，将会有超过 30 名少女在此一决高下，其中来自移动平台的《闪乱神乐 NewWave G 爆裂》的角色也将强势加盟。并且作为“闪乱系列”最新续作，终结技却仍然保留了下来，每一位角色都将拥有自己独特的终结技，演出也将根据“水枪大战”的主题进行修改。











华丽对战

游戏中将最大支持 10 人同场在线竞技。可以选择 5V5 的阵营之争，在华丽的水枪对决中，少女们尽情展现各自忍者的实力来取胜对手，不同于之前的肉体相搏，更加讲究利用眼睛瞄准的准确度，而巨乳便成为了最好的瞄准点。

除了阵营战外还将有 10 人混战模式，没有队友皆是敌人，在 1V9 的生死乱舞中，只能有一名幸存者，赢得这最高的荣誉。

性能全面升级

本作将放弃 PSV 平台成为 PS4 独占游戏，自然游戏的画面表现也将不同于以前。将会来带更加精彩的少女福利镜头。被水浇透的小号泳装，少女的身体包裹其中若隐若现，全面升级的乳摇算法也将带来更加真实的胸部晃动表现，如此犯规的画面，真是令人血脉膨胀。





国立半藏学院

国立半藏学院的二年级学生。将身边的朋友作为自己最珍惜的人，是整个半藏学院学生中接近中心的存在。虽然并不太清楚参加这场祭典的目的，但她手中的水枪可不会留情。

生日：9月8日
年龄：17岁
血型：A型
身高：155cm
三围：B-90 / W-57 / H-85
兴趣：修行
喜欢的食物：爷爷的寿司卷

飛鳥（あすか） 国立半蔵学院二年 CV：原田瞳

国立半藏学院的三年级学生。忍者委员会会长，比任何人的责任感都要强。一来到这片沙滩便开始抱怨个不停，也不清楚有哪些人会来参加这个祭典。似乎这些都关系到一封来自远方哥哥寄来的信件。

生日：7月7日
年龄：18岁
血型：A型
身高：168cm
三围：B-93 / W-59 / H-90
兴趣：读书
喜欢的食物：怀石料理/日本茶

斑鳩（いかるが） 国立半蔵学院三年 CV：今井麻美

半藏学院来自美国的三年级学生。最喜欢的事情就是骚扰那些胸部大的少女。虽说是个喜欢骚扰的开心果，但对于晚辈该严厉的时候还是非常严厉。面对眼前这些泳装少女，她的眼睛闪烁着变态的光芒。

生日：11月5日
年龄：18岁
血型：B型
身高：165cm
三围：B-95 / W-57 / H-90
兴趣：性骚扰
喜欢的食物：拉面

葛城（かつらぎ） 国立半蔵学院三年 CV：小林优

国立半藏学院的一年级学生。大家都把她当妹妹般照顾。个性开朗，希望与大家共同奋斗达到目标，然而总是会思考太多而闹出笑话。

生日：2月18日
年龄：16岁
血型：B型
身高：160cm
三围：B-80 / W-55 / H-73
兴趣：电视游戏
喜欢的食物：所有甜食类点心

雲雀（ひばり） 国立半蔵学院一年 CV：井口裕香

国立半藏学院的一年级学生。对任何事情都不太表态的三无少女，总是冷静的看待周围，除了对云雀埋藏着浓浓的爱意。她是受忍者组织的命令才来参加这场水枪大会。

生日：12月23日
年龄：16岁
血型：O型
身高：158cm
三围：B-85 / W-60 / H-83
兴趣：睡觉
喜欢的食物：鱿鱼

柳生（やぎゅう） 国立半蔵学院一年 CV：水桥香织

国立半藏学院的一年级学生。将向前看作为信条的少女，作为选拔成员候补参加了大会，爽朗自在的性格很快融合进了队伍之中。初中毕业时被葛城提名而进入到国立半藏学院的她，为了修行加倍的努力。

生日：5月8日
年龄：16岁
血型：A型
身高：160cm
三围：B-82 / W-57 / H-75
兴趣：跑步
喜欢的食物：酱油煮挂面

菖蒲（あやめ） 国立半蔵学院一年 CV：笹本菜津枝

其余学院



総司（そうじ） 秘立蛇女子学園一

CV：井上 麻里奈

生日：4月19日
年龄：16岁
血型：A型
身高：167cm
三围：B-90/W-57/H-85
兴趣：磨炼自己
喜欢的食物：辣热狗

秘立蛇女子学院一年级学生。恶忍名门之后，小时候便被灌输了要主持正义的教育。对自己极度自信，过分的甚至有点自恋，不听从任何人的指示。将焰作为自己宿敌努力成长着。



夕焼（ゆうやき） 遠野天狗ノ忍衆

CV：立花理香

生日：9月29日
年龄：16岁
血型：O型
身高：164cm
三围：B-90/W-57/H-90
兴趣：收集一些闪闪发光的东西
喜欢的食物：发酵食品

“远野天狗忍众”的领导人，二年级生。作为一方势力的老大，对自己的组织具有很强的责任感。虽说平时温和平静，但是一旦拿起了武器就会变得十分凶暴，与平时判若两人，因此经常会造成一些不必要的麻烦。



麗王（れお） ゾディアック星導会

CV：斎賀光希

生日：7月23日
年龄：17岁
血型：AB型
身高：169cm
三围：B-89/W-58/H-89
兴趣：喝下午茶
喜欢的食物：芒果冰

“黄道十二星导会”的领导人，二年级生。平时是一名行为优雅，处处注重着礼节的大小姐，面对手下则又是很有担当，沉着冷静的一把手。虽说偶尔会闹出些笑话，还经常白天睡觉，但除了忍者学生外，丽王还有另外一个身分——世界第一的大财阀的少主人。

不可描述的超豪华特典

作为一款面向男性的“绅士向”作品，自然少不了诱人购买的豪华特典。而本次推出的特典可谓是游戏史最无法直视的超豪华特典。这……确定这是一款游戏吗？

5周年DX超级限定版

等身1:1大小雪泉鼠标垫（胸部）
八重樫南绘制的限定包装盒
美术原画集
游戏原声CD
5周年纪念历代开场动画BD光盘
特典DLC下载码

注：相对于胸部更加喜欢臀部的绅士们也可以选择另外一款限定套装





AKIBA'S BEAT

アキバズビート

秋叶原之击		Acquire	角色扮演
多机种	アキバズビート		日版
	2016年12月15日	本地1人	对应年龄：17岁以上
	售价为PS4：7200日元、PSV：6200日元		

以脱衣和卖肉等搞怪要素为一大亮点的《秋叶脱物语》迎来了全新的姐妹作，这次虽然还是以秋叶原为舞台，但题材和游戏类型却完全不同。原本偏向搞怪的脱衣战斗等设定变成了更具有中二度的“现实＋异界”世界观。正如秋叶原这个象征年轻人的舞台一样，本作无论故事还是人物设定都依然十分迎合年轻人的口味。随着游戏发售在即，这里为大家详细介绍一下本作的相关情报。



立花旭

CV：增田俊树

本作主人公，19岁的家里蹲。原本因为上大学而来到东京，但之后退学了。自此之后就在秋叶原当起了家里蹲，直到某天遇上了“妄想侵蚀”……



星野咲

CV：田所あずさ

因为到专门校上学的原因搬到秋叶原的少女，跟旭相遇之前就已经一直跟使魔“ぴんくん”一起破坏“妄想侵蚀”，守护世界。

百濑莉优

CV：山崎エリイ

14 岁，爱称“莉蹦”的知名偶像，以秋叶原为据点展开活动，主要进行小型演唱会和握手会，但即使如此她还是遇上了“妄想侵蚀”。

真田琴美

CV：上坂菫

17 岁，就读高三但是不上学的问题学生，由于是秋叶原某个名家的大小姐，从小就跟女仆西园寺芳乃两个人孤独地生活，所以无论对谁都是以命令的语气说话。

本乡大和

CV：冈本信彦

16 岁，高中生，帅气而且跟时下的年轻人一样追逐潮流，对秋叶原文化毫无兴趣。但他依然成为了秋叶原“妄想侵蚀”的目标。

篠宫礼二

CV：KENN

在秋叶原“找人”的 28 岁眼镜青年，虽然以某件事为契机跟旭等人一起行动，但他本人一直主张“我只是为了我自己而行动”的态度。

蓝原水辉

CV：小野贤章

20 岁大学生，跟旭从小学开始就是幼驯染，跟自由而且随性的旭相对应的是，他的性格认真稳重，上大学同时还兼顾家庭教师的兼职，过着非常充实的生活。

战斗系统

从目前的情报得知本作的战斗系统跟《传说》系列”类似，进入战斗之后玩家可以用方向键和攻击键组合让角色使出不同的招式，玩家可以在战斗之前给每位角色设定不同键位上的招式。攻击动作会消耗名为 AP 的行动点数，行动点数会自然恢复，但用完的时候无法行动。



故事&世界观



正如游戏的标题所示，本作继续以秋叶原为舞台展开故事。不过跟《秋叶脱物语》不同的是，本作的题材可能更接近《东京异境》，玩家在秋叶原的街道上遇上妄想侵蚀现实、不断重复的星期天等一连串怪异事件。围绕这些事件，主人公和他的同伴们将会在秋叶原进行各种探索调查，并且会入侵由妄想形成的迷宫“妄想宫”找出真相。

事件1 被妄想侵蚀的秋叶原站

原本越好了跟水辉见面的主人公因为睡过头而迟到了，匆匆忙忙地前往碰头地点的途中发现原本熟悉的秋叶原站完全变了样子。一旁出现的音响专营店店主音田**ヒサヨシ**对这个变异感到非常兴奋并表示这才是秋叶原理想的形象。此时，一位少女和一只神秘的生物出现在不知所措的主人公面前，并且告诉他那个家伙就是引起这个异变的原因。为了解决异变，她强行把主人公牵扯进来，一起走入“妄想宫”的大门。





事件2

没能搞清情况就被星野咲拉着，一起攻破了妄想宫的旭，第二天等待着他的却是跟昨天一模一样的星期天，原本想逃避现实的他却发现自己无论如何都无法逃出星期天的轮回。另一方面，星野咲认为这个现象毫无疑问是妄想引起的，于是决定与不被轮回所影响的旭再次展开调查，此时他们的目光放在了一场原本不存在的偶像街头活动上……





带上耳机，开始想象



攻击命中敌人可以积蓄"想象值"，当想象槽满了之后就能进入名为妄想模式的特殊状态。该状态下，角色会戴上耳机，完全进入个人的世界。此时BGM也会变成该角色的角色曲。妄想模式下，角色能够获得很多增益效果，比如AP不消耗，没有受创硬直等等，可以说是能够扭转战斗局势的杀手锏。





现在流行什么？课金抽卡啊！

但话虽如此，本作（至少从目前情报来看）也没真正意义上的课金抽卡系统，只是加入了作为收集要素的卡片系统而已，玩家可以在游戏中通过各种途径，比如在游戏中的商店里“开大盒”等等，本作收录了超过100种类的卡片，并且有大家熟悉的UR、SR、R、C这些等级，当然不是纯粹用来收集观赏的，这些卡片还可以直接装备到角色身上获得不同的效果。比如消耗SP减半、回复魔法效果加倍等等。





《丧尸围城 3》作为 Xbox One 首发游戏备受好评，游戏至今仍未登陆其他主机平台。《丧尸围城 4》的故事发生于圣诞假期，而游戏的发售日也在圣诞假期。游戏将登陆 Xbox One 和 Windows 10 平台，90 天后该作将登陆 PC 的 Steam 平台。而主机平台的独占时限为一年，至于一年后是否推出 PS4 版目前未定。相信忠诚的系列粉丝们是不会考虑这些的，因为欢乐的杀戮日子就在眼前！

文 纱迦　美编 NINA

丧尸围城4	Microsoft	动作冒险
XOne Dead Rising 4		中文版
2016年12月6日	本地1人、在线1~4人	对应年龄：17岁以上
售价为468港币		

弗兰克重返威尔米特

《丧尸围城 4》的故事发生于系列首作《丧尸围城》的 16 年后，也就是《丧尸围城 3》故事后的 1 年。游戏的主人公是系列首作《丧尸围城》的主人公，在游戏世界内外都有着极高知名度的弗兰克・韦斯特（Frank West）。这位新闻记者曾在当年的报道中因成功揭示了真相而受到世界的尊敬，然而之后一切都没有改变，当年他奋战过的威尔米特依然是丧尸肆虐。在机缘巧合下弗兰克再次来到了这里，并又一次发现其中隐藏的巨大阴谋。

本作的世界观将沿续《丧尸围城 3》，这意味着同样是弗兰克作为主人公的《丧尸围城 2 番外篇》成为了平行世界的故事，而原 X360 独占的《丧尸围城 2 CASE WEST》被系列所承认。要知道在《丧尸围城 2 番外篇》中，原 2 代主人公格林和他的女儿都挂掉了。而在 3 代中这两位又重新登场。虽然舞台又回到了首作的威尔米特，不过可活动范围要比过去大得多。玩家不光是在购物中心里活动，还能来到外面的城镇里。

继承和摒弃的要素





本作和《丧尸围城 3》一样，仍由 Capcom 温哥华开发、微软协助。游戏的系统将在 3 代的基础上修改进化，目前已确认会保留的要素包括：

- 组合武器
- 组合载具
- 经验值（PP）和等级制
- 高连击带来的必杀技，Y+B 发动
- 弗兰克擅长的摔角技
- 自由换装

而确定不会继承过来的《丧尸围城 3》要素包括：

- 与 Smartglass 的联动（独有补给、地图显示等）
- 与 Kinect One 的联动（体感和语音控制）



道具设定

本作和之前系列作品相比有个很大的不同，就是玩家身上只有 3 个道具格，而这 3 个道具格被分为远程、近战和投掷三大类。也就是说玩家身上只能同时携带这 3 大类道具中的各一种，然后按键切换。但这并不代表玩家身上可以携带的道具数量会变少，因为玩家还可以调出更大的道具菜单，随时更换放在这 3 个道具格中的道具。而贴心的是在这个选择过程中时间是完全暂停的，这样就不会出现在之前的作品中切换道具时还会受到攻击的情况。

动力装甲



本作加入了 EXO SUIT（动力装甲）的设定，在此前的演示中也曾多次出现。动力装甲会放在指定的地方，玩家穿戴起来之后画面左下方会出现一条不断减少的槽。这条槽代表着动力装甲的耐久度，在受到强力攻击时会减少，即使没有受到攻击也会随时间减少，当减为零时动力装甲就会爆掉。和本作的 HP 显示一样，耐久槽上还有直观的数字显示。

身披动力装甲的情况下，普通丧尸的攻击对动力装甲完全无效。身穿动力装甲情况下弗兰克可谓力大无穷，不但是轻松地手撕丧尸，出拳还能将汽车砸飞，可以用来开辟新的道路。而且还有一些武器是限定身披动力装甲时才能使用的，包括加特林、火焰喷射器等等。

幸存者设定



幸存者向来是系列的一个核心系统，在系列的前两作里，玩家可以把救出的幸存者带回自己的安全屋，也可以让幸存者拿着武器和自己一起闯荡。不过从 3 代开始，幸存者单纯变为了一个收集要素，他们会在指定时间出现在指定地点，救出他们之后只能获得一些经验值。而本作基本沿袭了这个设定，幸存者被救出之后就会扬长而去，不过在离开前他们会随机赠送玩家一个道具，其中不乏一些珍稀组合武器，不过也有可能什么都不给。

记者本色

众所周知，弗兰克是个记者。在初代中弗兰克就可以凭借手中的照相机来获得经验值。玩家可以随时掏出相机进行拍摄，根据照片的内容会出现各种评价，包括搞笑、戏剧化、性、暴力、恐怖、杂项等。如果玩家能够获得多项评价，能拿到的经验值也会越多。本作还加入了自拍的设定，并可以改变自拍时的表情。

这次弗兰克手中的相机相当高级，除了拍照这个基本功能外，还可以开启一些特殊模式。其中之一是夜视模式，可以在黑暗的地方帮助寻找通道。另一种是光谱分析模式，该模式下可以发现一些平时很难注意到的污迹并进行分析。这些特殊功能在流程中也会经常派上用场。



无限制游玩

“《丧尸围城》系列”的一大特色就是限时制。特定角色特定事件会在特定时间出现，一旦错过就只能等待下一周目。而玩家就算在游戏中什么都不做，随着时间的流逝最后也会迎来结局。对于这个设定，玩家可以说是赞否两论。不过不管怎样，新作已确认不会有任何时间限制，玩家可以呆在尸城里想干什么就干什么。

不过相对的，本作的多人模式会有时间的限制。本作支持 4 人合作，合作并非是游戏故事模式，而在要在固定时间内完成指定任务。玩家们一开始会出现在安全屋里，挑好上手的武器之后就开始出发，在时间结束前必须赶到新的安全屋才能存活下来。

季卡与DLC

目前游戏已经公布了季卡，季卡包括以下 3 个内容：

圣诞袜子礼物包（Stocking Stuffer Holiday Pack）：包括大量圣诞节主题的武器、载具以及其他内容。

超究丧尸围城 4 迷你高尔夫（Super Ultra Dead Rising 4 Mini Golf）：支持 4 人对抗的在线模式，玩家要用自己的武器将丧尸打进 18 个球洞中得分。

丧尸围城 4 丧尸弗兰克（Dead Rising 4: Frank Rising）：弗兰克已被丧尸感染，他必须寻找丧立停药品以防自己被彻底转化为丧尸。在这个 DLC 中丧尸将变得更加聪明，而且人类则变得更加危险。

文 余烬 美编 NINA

当十年的幻想最终到来

回顾《最终幻想15》十年的变化历程



特稿 FEATURES

十年，可以从小学到大学再到工作；十年，可以从2D到3D再到VR；十年，可以从PS2到PS3再到PS4。“十年之前，我不认识你，你不属于我”这正是我们唱给从《最终幻想Versus XⅢ》改名为《最终幻想15》的作品的最深情的情歌。公布、取消、改名、重生、发布、延期，这款跨越十年的作品所发生的的故事确实是波澜壮阔更可歌可泣，就让我们从2006年开始，再来经历一次从“我不认识你”到“你终属于我”的十年之旅。

2006

故事从2006年的E3开始。Square Enix在这届E3上发表了3款“《最终幻想》系列”的新作，分别是PS3平台的《最终幻想XⅢ》(下文简称《FF13》)和《最终幻想Versus XⅢ》(下文简称《FFV13》)，以及手机平台的《最终幻想Agito XⅢ》(后改名为《最终幻想 零式》，下文简称《FF0》)。

《FFV13》是由野村哲也作为总监，并打算在PS3平台发售的作品。作为“新水晶神话”的一部分，与《FF13》和《FF0》同属于“《FF13》系列”，三部作品共享同一个水晶神话，但拥有完全不同的世界观。《FFV13》一开始作为PS3平台的作品使用的是“水晶工具组”(Crystal Tools)这一开发平台进行制作，该平台制作过“《FF13》三部曲”以及《最终幻想XⅣ》1.0版本等多部作品。

FABULA NOVA CRYSTALLIS FINAL FANTASY

宣传影像一开场就出现了莎士比亚的名言“There is nothing either good or bad, but thinking makes it so.”(事物本无善恶，只是因为我们的想法而有了善恶之分)。之后玩家们可以看见，在宫殿最中间的王座上坐着一位英俊青年男子，一段时间后，男子起身离开王座，向着宫殿外走去。宫殿大门的阶梯之上已经躺有不少尸体，而阶梯之下是大量身穿全身盔甲并手持冲锋枪的士兵。男子并没有迟疑，向阶梯跨出了一步，士兵们立即举枪做出射击准备。面对这样的情形，男子向前的步伐依然没有减缓，其中一名士兵开枪射击，但射向男子的子弹却被弹开。更多的士兵开枪射击，但子弹都被男子面前的几把幻影利剑挡下。男子用力挥手，幻影的利剑瞬间显形，并悬浮在男子周围做出即将飞射之势。再一次挥手，无数的利剑飞舞向前，男子顺势从利剑中抽出一把拿在手上。镜头放慢，并对男子的面部给出特写，我们能够看到男子的双眼逐渐变红。之后，《FFV13》的logo出现，再最后给了男子脸部一个特写后，出现了“for PLAYSTATION 3”的标语。

FINAL FANTASY Versus XIII



通过宣传影像中的两段文字，我们能够大体了解本作的剧情“从过去开始便由一代代的王来守护的惟一的王国，在保有着剑与魔法的水晶之歌的同时也保持着现代的文明。这个王国是为了压制异端秩序而和外界战斗过的惟一的王国。围绕着最后水晶的争斗，新时代故事的序章开始了。”虽然从这两段简短的文字中我们看不出更多本作故事的信息，但“剑与魔法”、“水晶”、“王国”这些“《最终幻想》系列”要素的出现，还是让我们意识到这确实是一款《最终幻想》的作品。

这不仅是一款“《最终幻想》系列”的作品，还是一款与《FF13》有密切关联的作品。在被问到“《FFV13》和《FF13》是两部对应的作品，那么主人公也是相互对应的吧”时，总监野村哲也回答道：“《FFV13》整体来说是比较灰暗的作品，黑色的嘛。虽说故事是很晦暗，但是当初是以作为《FF13》的影子作品来考虑的，这也正是《FFV13》的整体感觉。《FF13》是光的话，《FFV13》就是影。虽说在故事性上并没有相对应，但是《FFV13》如果接《FF13》的名的话还是太冒风险了，所以就用《FFV13》作为标题来表现了。Versus 这个单词，在拉丁语中是‘改变方向’的意思，在英语中也有对立的意思。我们也有计划将它制作成这样一部作品”另外在对游戏的“疼痛感”进行解释时，野村哲也有提到“就我个人来说比起爱情我更想描写友情，所以友情会占主要的部分。但并不是说没有女性角色了，只是说主线是有着深刻羁绊的伴随着痛苦的故事。”由此可见，本作对于友情的着重描写，是在一开始就被确定好了的。

SE 想通过这部宣传影像以及游戏本身让人们看到“这不仅仅是一部续篇，而是一个完全独立的故事，它将展现的是不同的世界和不同的人”。这是 SE 想打造“新水晶神话”野心的体现，也正是这部跨越十年作品故事的开始。



2007

2007 年，这部作品的故事继续发生着。在日本杂志《电击 PlayStation》的专辑《Cloud》vol.1 所附送的 DVD 光碟中，SE 放出了 E3 2006 上宣传影像的加长版。从这部宣传影像中玩家们能够看到主人公与士兵们战斗的具体画面，其任意使用多把武器的战斗方式、闪现的能力，以及在垂直的大厦墙壁上依然厮杀的飒爽英姿，都给玩家们留下了极为深刻的印象。这部宣传影像本身更是被玩家和媒体们多次分析与解读。



宣传影像的一开始就以字幕“这是一个基于现实的幻想”为游戏奠定了基调，在采访中总监野村哲也表示“《FFV13》的故事会偏向真实，就像现实中真实发生的事情。与之前的《最终幻想》相比，本作的幻想元素要少一些”。而在之后的宣传影像甚至改名后的《最终幻想 15》（下文简称《FF15》）的宣传影像中，我们都能发现本作确实更偏向真实，比如本作的世界中还没有出现与人类同等重要的亚人种族，故事所描述也几乎是人类王国与人类王国之间的事情。诸如这种“基于现实的幻想”在游戏中还有多处的表现。当然，系列经典要素同样不能少。在接受《电击 PlayStation》的采访时，总监野村哲也表示过本作依然会保有系列经典的“飞空艇”和“世界地图”的要素。



2008

在之后很长的一段时间里，SE 都没有公开地向玩家们放出本作更多的一些情报，但即便如此，狂热的玩家们依然能挖掘并发现本作的不少信息。

2008 年七月，Youtube 上流出了 SE 在当年的 Jump Festa 中非公开展示的《FFV13》宣传影像。除了有穿插之前宣传影像中的镜头外，这一宣传影像中出现了不少新的人物与场景。路西斯王国的国王雷吉斯・路西斯・凯拉姆，以及主人公诺克提斯的同伴之一普朗托・阿金塔姆都在这部宣传影像中第一次登场。此外，我们还能看见一位身穿白色长袍并戴着兜帽的神秘人物，似乎这名神秘人物会使用一些魔法阵的法术，在宣传影像的最后还与诺克提斯剑拔弩（魔法阵）张。而后来与主人公一行息息相关的皇家跑车也在宣传影像中登场，望着被海水淹没的公路，诺克提斯与普朗托陷入了迷茫。



▲早期影像中的普朗托和诺克提斯。

八月，在由 SE 举办的会员限定游戏展示活动 DK Σ 3713 上，SE 放出了一段《FFV13》的全新宣传影像。通过影像一开始的广播中的发言，我们知道了路西斯王国与尼福海姆帝国签署了和平协议，两国将和平利用路西斯王国保有的水晶，而在这之前两国已有长达数百年的冷战，同时也提到了主人公诺克提斯王子即将参加加冕典礼。诺克提斯的另外两名同伴，格拉迪欧拉斯・亚米西提亚与伊格尼斯・斯图皮欧・塞恩提亚在这部宣传影像中正式登场，而之后被腰斩的女主人公史黛拉・诺克丝・芙尔蕾也在

这部宣传影像中首次亮相。诺克提斯与史黛拉的关系似乎并不简单，两人不仅在宣传影像中拔剑相向，背后还有着相似的魔法阵。而宣传影像末尾史黛拉的回眸一笑更是为她缔造了超高的人气。



▲早期影像中的格拉迪欧拉斯和伊格尼斯。

虽然透露出的宣传影像显示出本作确实还在开发，但总监野村哲也在接受《FAMI 通》的采访时透露，为了保证系列正统续作《FF13》的开发进度，他的开发小组的大部分成员都被抽调前往支援，并暗示了《FFV13》的开发将因此受到影响。然而还不到一天，SE 官方便立刻出面向媒体澄清说，有关《FFV13》开发进程暂缓的消息属于误报。但无论怎样，对于一款已经公开了近两年却还只有过场宣传影像且没有实机操作画面的大作，玩家们有抱怨和质疑并非毫无根据。虽然在之后《电击 PlayStation》的相关杂志上有刊载《FFV13》的概念图和早期版本的测试图，但这依然没有打消玩家们的质疑和顾虑。



▲史黛拉的回眸一笑。

2009

在近一年的沉寂后，《FFV13》在 TGS 2009 的小黑屋中第一次展示了游戏的实机操作画面，尽管野村哲也声明这些只是演示，大部分的内容并不会用在最后的游戏中。他还强调说进行这次演示是为了证明游戏依然是在开发之中。从后来观看过这次小黑屋演示的人们口中得到的信息来看，这次的实机画面确实只是为了演示而用：

“《FFV13》新的影像中，展示了主人公们在城镇中穿行的场景。游戏拥有昼夜系统，而在白天的不同时段，光照也会发生相应的变化。之后主角们还会在野外与巨大的怪兽进行战斗，野村表示这个版本主要是为了测试昼夜系统，城镇中的 NPC 其实是直接从《FF13》中复制过来的。”

在 12 月的 Jump Festa 2010 中，SE 展示了诺克提斯的新服装，包括更具现代感的夹克和裤子，而非之前展示的那套旧服装。野村哲也是本作的总监和角色设计师，但并非是服装设计师。其实，SE 与日本时尚品牌 Roen 签署了一份合同，通过游戏中不同的角色来宣传他们的服装设计，因此游戏的服装设计师是由 Roen 的创意总监高原启来担任的。在对野村哲也的采访中，野村对于这次和 Roen 的合作发表了自己的看法：

“起因是为了提升表现力，于是想如果按照实物来制作，在制作过程中能否会在真实性上更有效率。一开始的舞台是以新宿为印象的现代化街道，《FFV13》也就有了贴近现实的设计。同时，遵循‘现实中的幻想’这个概念，Roen 的独创性设计是最合适不过的了。”可见本作确实通过各方面对“现实中的幻想”这一概念进行了诠释。

2009 年 12 月 17 日，《FF13》正式发售，对于 SE 内部而言，这意味人力资源的变动与转移。



▲SE与各时尚品牌有过多次合作，比如雷光就代言过路易威登（LV）的“Series 4”系列。

2010

在《FF13》正式发售后，SE 可以把更多的资源转移到《FFV13》项目的开发上，但技术上的问题使得项目几乎停止。根据当时的技术总监 Julien Merceron 说：“鸟山求的制作组为《FF13》打造的引擎不能再用于《FFV13》，因为它的设计是为了前者而打造的，对于在开放世界环境下打造的《FFV13》，它几乎不可用。”最终，SE 被迫为《FFV13》专门制作了一个名为“夜光引擎”的新引擎。

虽然在这一时间点 SE 已经开始着手游戏在新引擎上的开发工作，但直到 2011 年野村哲也才在《FAMI 通》上透露出本作将会采用“夜光引擎”。在采访中，制作人野村哲也披露为将该作达到照片级的画质，对该作的光照特效进行了重做，采用了来自“夜光引擎”的光照技术，同时游戏的战斗系统将采用优化的单独引擎。野村哲也还表示说，“夜光引擎”是一款超赞的引擎，可被用作任何游戏的开发，光照特效等方面非常强，不过它不是一款通用型引擎。而到目前为止，该引擎也只用于了《FF15》这一款游戏作品。

这一年，《FFV13》并未参加 E3，但参加了 TGS。这期间虽然没有游戏的太多具体情报放出，但总监野村哲也还是通过各种方式透露出了游戏的开发状况。6 月 29 日，野村透露时尚公司 Roen 已经完成了所有角色的设计，并且游戏的剧本也已经完成。8 月 9 日，野村通过推特宣布《FFV13》声音方面的工作已经开始。

TGS 2010 上，SE 在小黑屋中放出了《FFV13》的一段宣传影像，虽然这段 30 秒的宣传影像于 10 月 8 日才在官网上正式对外公开，但在 9 月 17 日时便已在网络上泄露出来了。在这段简短的宣传影像中，玩家们能看见诺克提斯身着新的服装在之前公布过的截图中的场景奔跑。从荒漠到沿海，从加油站到城市，从白天再到黑夜，场景与光线的变化让玩家们确实看见了一个拥有沙箱地图的《最终幻想》。顺便一提，该宣传影像中出现的加油站和之后《FF15》中西德妮所在的加油站非常相像。在视频的结尾，诺克提斯和一头贝希摩斯在城市中战斗，贝希摩斯身上因诺克提斯攻击而溅出的血液清晰可见。

除了这段视频外，SE 还确认他们计划在 2011 年 1 月举行的“新水晶神话大会”上展示更多《FFV13》的消息。



▲游戏采用的是第三人称背后视角。



▲TGS 2010宣传影像中出现的加油站。

2011

1月18日，SE举行了“第一开发部作品展”。这次展会正是原定于1月11日举行的“新水晶神话大会”。SE并没有食言，在这次展会上放出的《FFV13》宣传影像，确实包含了相当多的内容。粉丝们更是惊喜地第一次听见了诺克提斯和其他人物的声音。

影像一开始通过诺克提斯所乘的豪车通过检查口的情节，表现出了其所在国家目前的紧张状况。之后出现了一段诺克提斯与史黛拉在聚会上的对话，两人对共同能看见的“光芒”进行了讨论，而王座上国王的独白又表明了整个故事并不简单。宣传影像之后还有一大段实机操作部分，从中玩家们可以看见游戏的战斗画面，先是诺克提斯一行三人与成群的士兵战斗，再到之后与一头贝希摩斯进行战斗。比较重要的一点是，我们能看见除了可以直接控制诺克提斯进行战斗外，也能够控制同伴伊格尼斯和格拉迪欧拉斯进行战斗。使用双足载具的画面也有出现，使用长枪的女性角色在影像末尾登场（有玩家推测该角色是龙骑士）。除了《FFV13》这部内容丰富的宣传影像外，另外一个消息同样在玩家中引起了不小的反响：SE在这次展会上暗示了几款新的游戏，其中便包括《最终幻想XⅢ-2》（FF13-2）。

2011年12月15日，《FF13-2》发售了，与《FF13》的发售日仅仅隔了2年时间，而《FFV13》从当初的公布到现在已经5年了。在《FF13-2》于9月份举行的粉丝见面会上，该作的总监北濑佳范被直接问到关于《FF0》



■这段在聚会中遇袭的情节在《FF15》中已经删除。



（此时已改名）和《FFV13》开发力度的问题，他回答道：“对于《FF0》和《FFV13》，我们正给予100%的力度进行开发。”但实际情况又是怎样的呢？

时间往前推回到2011年的夏天，SE第一次看见了还处于研发阶段的PS4和XOne，这使他们意识到由PS3独占的《FFV13》在它还没有完成之前便不再具有时代性。8月初在第500期的《电击PlayStation》杂志上，野村表示《FFV13》会缺席9月举行的TGS 2011。虽然8月底SE提交了《FFV13》商标的续签申请，但关于《FFV13》取消的传言从《FF13-2》一经公布开始就未曾消失过，甚至有不少媒体还对这一问题进行了讨论和报道。

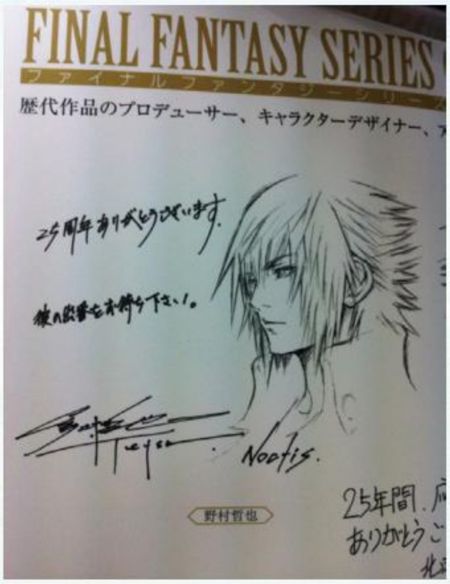


▲玩家们不解，都已经有了《FFV13》了，为什么还会有《FF13-2》？

2012

面对愈演愈烈的取消风波，SE总裁和田洋一终于通过推特来制止了，他在2012年7月24日发推特称“有很多传言说《FFV13》的开发被取消了。哈哈，几分钟前我们刚刚结束了《FFV13》的开发例会，如果你们看到《FFV13》的城镇设计时，一定会大吃一惊的！”除了和田洋一外，与本作密切相关的总监野村哲也同样通过各种方式来告诉玩家们本作依然在顺利开发。

在《FAMI通》的采访上，野村宣布了《FFV13》的过场动画将同时包括实机过场和预渲染过场，两者的比例为7:3。他表示游戏下一次的演示将会有实机游玩的画面。并且野村也声明会优先处理《FFV13》的工作，还会响应粉丝们重制《最终幻想Ⅶ》的请求。在9月1日举行的《最终幻想》25周年纪念活动中，野村哲也为该活动画了一张诺克提斯头像的素描，并写道“祝贺25周年。请等待轮到他出场的时候”。10月10日，野村哲也表示《FFV13》依然在开发之中，并请粉丝们等待关于本作更多的消息。



▲野村哲也的素描。

虽然SE对外宣传的《FFV13》依然在开发确实不假，但该作品在公司内部却发生着巨大的变化。在2012年的此时，SE便已经决定了将《FFV13》转向下一代主机进行开发，且在公司内部本作的名称就已经更改为了《最终幻想XV》，虽然这一改变的正式公开得等到E3 2013。而和田洋一在打消传言之前，就已经让《FF0》的团队加入到了《FF15》的开发中（《FF0》已于2011年10月27日发售），为得正是使《FF15》顺利在下一代主机中进行开发。在12月，田畑端成为了该项目的联合总监，这是他在成为新总监之前的过渡。他与野村哲也共同确定了新的标题，并确保如诺克提斯这样的角色能够以最好的方式保持不变。田畑端后来说，当《FFV13》改名为《FF15》时，游戏大约完成了25%。

田畑端从2004年的《最终幻想Ⅶ 危机之前》便开始担任《最终幻想》相关系列的总监或制作人，之后还负责过《最终幻想Ⅶ 核心危机》、《最终幻想 零式》、《最终幻想 零式HD》等作品。虽然《FF15》是田畑端所负责的第一款带编号的正统续作，但他之前在《最终幻想》的其他



■田畑端

分支作品中积累了不少的经验。从一开始，田畑端便以饱满的热情和挑战者的姿态投入到了《FF15》的制作之中，在正式成为总监后他更是对制作团队进行了重组和改革。

至于之前的总监野村哲也，也许他确实是太忙了吧。在负责《FFV13》的这几年里，他还同时在其他许多项目中进行着各种工作，诸如《最终幻想Ⅶ 核心危机》、《异说 最终幻想》、《最终幻想ＸⅢ》、《异说 012 最终幻想》、《最终幻想 零式》、《最终幻想ＸⅢ -2》、几部掌机平台的《王国之心》等诸多作品他都有参与。SE 的 CEO 松田洋佑在后来也表示说："之所以让田畑端来接替野村哲也的位置，是为了让野村可以将全部精力放到其他更受关注的作品上，比如《王国之心Ⅲ》。他在《FF15》中已经完成了故事架构以及角色塑造部分的制作，而有些作品只有野村哲也才能准确把握那独树一帜的风格，因此公司做出了调任的决定。"



■野村哲也

2013

2013 年的 E3 对于《FFV13》或者说《FF15》而言是一个非常重要的转折，随着宣传影像最后 LOGO 的变化《最终幻想 versus ＸⅢ》正式向全世界玩家宣布：我们将改名为《最终幻想 15》，并登陆 PS4 和 XOne 平台。这一华丽的宣传影像以及这一变动赢得了全场最热烈的掌声。

宣传影像的前半部分通过 CG 影片对各人物以及游戏的场景进行了展示，后半部分展示了大量的实机画面。实机画面的整体印象与之前影像中的大不相同，借助于次时代主机，画面的表现力让玩家们惊讶。无论是场景之大气还是诺克提斯在战斗时的表现之华丽，都给玩家们留下了深刻的印象。而宣传影像中也出现了系列经典的召唤兽利维坦，且在精美画面下的表现更具魄力。宣传影像结尾的对话"这是成对的幻想。""不，世界一直都在变化，第 15 次了。"也正式宣布了《最终幻想 15》从这里诞生！

对于游戏标题的变化，野村哲也在 E3 后的访谈中说："《FFV13》公开后的一到两年，根据公司的方针，就有人提议将标题改为《最终幻想 15》。当时不改变的可能性也还是有的，但真正采纳这个提议，差不多是在《最终幻想 Agito ＸⅢ》改名为《最终幻想 零式》的时候。"而事实上，根据后来对田畑端的访谈中我们可以知道，2012 年 7 月时田畑端便向公司提交了要将游戏制作成《FF15》的企划书。但由于挑战很大，公司用了很长的时间进行评估。直到 2013 年 1 月这份企划才通过，2 月便正式开始推进《FF15》了。而对于游戏后来宣称的发售日 2016 年 9 月 30 日（后来延期到 2016 年 11 月 29 日），在田畑端接手游戏时便已经确定，公司内部正式确认是在 2013 年 12 月。





E3 之后，SE 又放出了一段战斗宣传影像。影像所选取的演示场景正是最初宣传影像中王子面对众多士兵的宫殿外围。无论是场景的选取，还是王子在战斗中各种闪现与变换武器的表现，都可以说是将最初宣传影像中的种种情节进行了还原。影像中也出现了各同伴与诺克提斯的合力攻击。



《FF15》在 E3 上的这些爆炸性的消息再次点燃了玩家们快要熄灭的热情，对于这部已经开发了 7 年的作品，玩家们确实已经等了太久。然而在之后很长的一段时间里，除了北濑佳范出来表示下《FF15》开发进度良好，以及桥本真司出来说句"《FF15》距离最终面世很可能还要等上数年之久"外，本作就没有再放出更多的实质性消息，即便到了第二年的 E3 2014 这种情况也没有改变。

2014

长时间的等待是值得的，2014 年的 TGS 上，玩家们获知了本作众多的重磅消息。在 TGS 2014 还没有正式开展之前，SE 突然宣布野村哲也不再继续担任《FF15》的总监，本作将由田畑端来接手总监的相关工作。虽然转接的工作在公司内部已经进行了很久，但这一消息的放出依然在玩家间引起了不小的轰动。而通过 TGS 的宣传影像玩家们再次意识到：田畑端的《FF15》已经和野村哲也的《FFV13》大不相同了。

这部宣传影像对游戏"公路旅行"这一理念进行了诠释，整部影像对王子一行四人在公路旅行时的所见所遇进行了描写。他们看见了庞大的龟型巨兽，遇见了沿途的各种怪物与人形敌人，看见了神话时代的陨石，更穿过山谷走过草原。影像用了不少镜头来展示王子一行四人战斗的场景，以及这一开放世界中的风光与生物。影像中还出现了一名被称为"露娜"的新女性角色。




■露娜

而更让玩家们振奋的消息在于,《FF15》的体验版《最终幻想 15 黄昏之章》将随着《最终幻想 零式 HD》附送。这意味着这款等待了 8 年的游戏,也许在明年 3 月份就能提前试玩到了。

纵然 TGS 上的情报让玩家们兴奋，但依然还是有这不少抱怨，比如主人公的队伍之中只有男性角色。在之后的采访中，田畑端对于本作队伍中的成员只有男性阐述了自己的观点“以描写‘男性之间的故事’为主的方针，是在这款作品还叫做《FFV13》的时候，当时的总监野村哲也先生就决定好的事情。我们是继承了这个概念让其继续发展下去。这将会是一趟很漫长的男子汉之旅。”“我们想要呈现的就是这样一种一群男生出发去公路旅行的感觉，会在游戏容许的范围里将这点表现出来。不过我个人比起男性还是更加喜欢女性的，所以还是会尽量加入更多女性角色。”而在 12 月的 JUMP FESTA 2015 公开的宣传影像中，玩家们确实看见了一位全新的女性角色——西德妮。

虽然有不少玩家猜测西德妮正是本作的系列传统人物西德的女性版，但通过后来的情报我们可以得知本作中的西德其实是西德妮的爷


■西德妮

爷。除了这名身材火辣的女性修车工外，玩家们在这部宣传影像中还看见了游戏中的城市场景，以及突破天际的庞大召唤兽泰坦。影像的最后再次预告了体验版《最终幻想 15 黄昏之章》将会作为《最终幻想 零式 HD》的初回限定特典附送。

2015

在体验版《黄昏之章》到来之前，就有不少媒体放出了体验版的试玩影像来为该体验版进行宣传，其声势之浩大，好像游戏本篇就要发售一样。当然这并非是体验版能提供多少有趣的内容，而是玩家们对于这样一款梦幻级别的游戏实在等了太久了。在《最终幻想 零式 HD》发售之后，不少玩家是拿出《黄昏之章》的下载码，而将本应是主体的《最终幻想 零式 HD》放在一边。SE 后来也透露,80% 的《最终幻想 零式 HD》的购买者是单纯为了《黄昏之章》而入手的。

体验版所提供的游玩场景并不大，整个体验版的流程也不长。玩家们不仅能体验到游戏的战斗系统，诸如悬赏讨伐、露营、召唤兽等要素也能进行体验。虽然没有体验到宣传影像中的车辆驾驶，但华丽的演出以及出色的战斗系统还是让玩家们相当满意。之后有数据显示 82% 的玩家在玩过《黄昏之章》后决定首发入手《FF15》。


▲玩家们终于亲手玩到了这款梦幻中作品，虽然仅仅是体验版。

由于体验版《黄昏之章》的大受欢迎，SE 根据玩家的诸多反馈在 E3 前夕的 6 月初更新了《黄昏之章》2.0 版本。而玩家们在此时最关注的并不是 2.0 版本到底更新了什么，而是之前在宣传影像中有出现的女主人公史黛拉将会被彻底删除。SE 对这一改变的解释为“由于故事和剧情的一些改动，我们发现女主角在游戏中的定位应该是坚强，果断，并且能够以自己的意志行动的女性，而不是一个等着被拯救的柔弱的小姑娘。为此，我们认为需要一个与史黛拉完全不同的角色，这便是最后选择启用露娜的原因。露娜在游戏中是一个非常主动积极的女性，她会在剧情中拥有非常重要的戏份和位置。”SE 还有提到之前《FFV13》宣传影像中诺克提斯在与史黛拉相遇的宴会上遭遇攻击的相关事件也被删除了，原因是在《FF15》中，主人公一行已经在这之前离开了首都。在之前露娜刚公开时，就有不少玩家分析并猜测她与史黛拉的关系，但万万没有想到得便是史黛拉被彻底的从游戏中删除了，对于钟情于史黛拉的玩家而已，这可以说是最无法理解也最不能接受的消息。


▲史黛拉就这样被彻底删除了。

然而这些抱怨并没有持续太久，因为 E3 2015 到来了。这并非是因为《FF15》在 E3 上放出了多少的消息（田畑端在开展前便宣布了《FF15》不会出席 E3 2015，他们会在德国科隆游戏展上出现）而是《最终幻想 7 重制版》公布了。这部从来都只存在于调侃中的梦想中的作品，在 E3 2015 的公布可谓震惊了整个游戏业。这个感觉，就像是你的植物人亲人某一天突然苏醒了一样，除了震惊就是激动。《最终幻想》的粉丝们一时都将焦点移到了这部有生之年的作品上，也许早已忘却《FF15》即将在科隆游戏展上公布大量情报。至于《最终幻想 7 重制版》的开发进度? 制作人北濑佳范表示：请不要问!

8 月的德国科隆游戏展上，SE 公布了一部名为“黎明”的《FF15》新宣传影像。影像的时间回到了《FF15》故事开始的 15 年前，一开场便出现了一位受到殴打的小女孩。场景切换后，年幼的诺克提斯依偎在父王的肩上，而拄着利剑背靠皇室跑车的国王却表情悲伤，镜头逐渐拉远，在建筑物的另一侧能模糊地看见三个巨大的身影。影像的最后，官方正式宣布本作已可以在亚马逊接受预定。另外，游戏还公开了一部实机画面的宣传影像。该影像通过诺克提斯在不同场景中的行走，对本作的山谷、森林、洞窟等场景进行了展示，影像最后还出现了系列经典怪物“魔界花”。除了宣传影像外，SE 还在官网公开了本作的故事情节，并放出了一张国王抱着幼年诺克提斯的



设定图。总监田畑端表示本作将会是系列第一个全球同步发售的作品，并且他透露本作将在2016年推出。

□设定图



8月末的PAX PRIME 2015上，田畑端正式确认本作会在2016年内发售，SE也宣布将会在2016年的3月进行本作的重大发表。之后制作团队就游戏的开发进度向玩家们进行了汇报，并公开了一段演示游戏驾车系统的视频。最后还展示几张游戏的概念设定图。



▲在E3 2013便有露脸的黑发女性的名字正式公开。

9月的TGS 2015上，SE公布了名为“黎明2.0”的宣传影像。这部影像以成年露娜和诺克提斯的众多镜头与之前“黎明”的宣传影像形成了照应。可以看出，之前那名受到殴打的小女孩正是女主人公露娜。已经长大并独当一面的少年和少女，即将开始属于他们的故事。此外，SE还公开了另一部实机游玩的宣传影像，其中展示了本作的陆行鸟骑行系统以及钓鱼系统。而之前有出现但一直没有正式公开的黑发女性也正式确认她的名字为“吉恩提亚娜”。

11月25日，田畑端来到了在上海举行的“家庭游戏开发者大会”，在被问到《FF15》是否会在中国发行时，田畑端给予了“暂时未定”的回应。但他表示他们一直在为此而努力，相关协议正在商讨，像本次家庭游戏开发者大会这样的交流活动此后还会展开。另外，在此次大会上还公布了一段《FF15》的中文宣传影像，虽然影像中的内容都在之前出现过，但这部中文的宣传影像也许正是对本作未来国行版的暗示。

2016

新年伊始，田畑端便发表了新年贺词“大家新年好。终于到了《FF15》发售的2016年了！上一阶段的开发考验是智慧和力量，而接下来靠的就是努力和坚持了。我们团队的成员会带着责任感和骄傲，努力到最后的！现在我们能做到的，就是竭尽全力把《FF15》完成。非常感谢去年各位对我们的支持。待到《FF15》完成的瞬间，一起来庆祝吧。”无论是对于制作组还是玩家而言，2016年注定不平凡，因为这确实是十年幻想到来的时刻。



▲发布会上公开的全CG电影《最终幻想15 国王之间》。



▲2011年《FFV13》宣传影像中出现过的女性龙骑士。

1月末的2016台北电玩展上，田畑端再次确认本作有繁体中文版，并在之后对本作的开发进度进行了汇报，还公布了一段新的实机演示影像。这段影像展示了游戏的潜入要素，视频的最后还出现一位使用长枪的女性角色，该角色正是2011年《FFV13》宣传影像中出现过的女性龙骑士。最后，田畑端还透露说，对于全球玩家最为关心的发售日，将在SE于3月30日举行的大型发布会上公布。十年的等待也许真的要终结了！

3月末的这场发布会终于如期到来了，SE不仅将举办场地放在了洛杉矶，还将天野喜孝为《FF15》绘制的众召唤师插画作为宣传海报在场外拉了起来，其声势可谓之浩大。这场空前的发布会也确实有诸多的看点：《最终幻想》之父坂口博信亲临现场，在向大家介绍了《最终幻想》在他心目中的地位后，正式拉开了此次发布会的大幕；一段全新的预告片公开，在通过旁白介绍了《FF15》的游戏背景时，又展示了大量实机游戏画面，同时揭露了本作的主题曲《Stand By Me》；由系列著名的插画师天野喜孝专门为《FF15》绘制的众召唤兽插画通过3D的形式再次呈现，同时天野喜孝先生也亲临现场。系列



▲天野喜孝专门为《FF15》绘制的众召唤兽插画

著名的作曲家植松伸夫虽然由于事务冲突没能到场，但通过视频的形式带来了祝贺和问候；一段全新的实机演示影像公开，展示了陆行鸟骑行、汽车驾驶、战斗系统。还有一段完全展示《FF15》各种环境的影像；官方动画《最终幻想 15 兄弟情》公开，动画共五集，第一集已发布，其余四集在游戏发售前会陆续放出；全CG电影《最终幻想 15 国王之剑》公开，参演过《权力的游戏》的琳娜·海蒂与肖恩·宾，以及参演《绝命毒师》的亚伦·保尔都在这部电影中参演；SE 与奥迪合作打造的《FF15》定制版奥迪 R8 公开，全球仅此一辆；小游戏《JUSTICE MONSTERS FIVE》公开，不仅内置在《FF15》中，还会登陆 Window10、Android 和 iOS；《FF15》新的体验版《卡班库尔物语》公布，玩家们在当时就已经可以下载体验了；《FF15》的豪华限定版与终极典藏版正式公布，终极典藏版全球限量 3 万套；最后，本作的总监田畑端上台，亲自按下了红色的按钮，游戏上市的日期终于正式公布：2016 年 9 月 30 日！



▲2016年9月30日！

发售日公布之后，玩家们跨越十年悬着的心终于是踏实了，用了这么盛大的发布会来公布这一发售日，总不可能还跳票吧！而这次发布会后，SE 对于本作的宣传变得更加频繁。E3 2016 上除了公布了大量实机视频外，还公布了《FF15》中会对应 VR 内容，E3 期间还举行了直播活动。CG 电影《最终幻想 15 王者之剑》7 月 9 日在日本正式上映前，SE 还在日本东京举办了盛大的首映仪式，电影相关人员以及全球仅有一辆的奥迪 R8 均在现场亮相。有了这么多宣传，看来《FF15》确实是准备好了，总不可能还跳票吧！然而在 8 月，《FF15》确实再次宣布延期了。

原定于 2016 年 9 月 30 日发售的《最终幻想 15》将延期至 2016 年 11 月 29 日。游戏的总监田畑端通过视频的形式对延期做出通知。官方对于这次延期给出的理由，是为了进一步提高游戏的完成度和游戏体验。这部跨越十年的游戏实在是历经坎坷啊。关于这次延期，玩家们当然是有抱怨，而对于中国玩家来说，这也许并不是坏事。

在 3 月末游戏盛大的发布会时，中国玩家便已经获知本作将会推出国行版。本次《FF15》国行版的引进工作，是由上海东方明珠媒体股份有限公司在全权负责，与 SE 合作的内容不仅包括了《FF15》PS4 和 XOne 简体中文版，还包括云游戏及电影、动画片等"《最终幻想》系列"产品。而对于国行版的发售日，官方一直是含糊其辞。即便是在 7 月的 ChinaJoy 展会上田畑端亲临现场，并对《FF15》以及国行版的相关内容进行了不少的介绍，而国行版的发售日也依然没有公开。虽然 10 月 PlayStation VR 中国首发会上公布了一款《FF15》中国特别限定版 PS4，但比起这些周边或者后来《FF15》所公布的各种情报，中国玩家们更关心的是本作的国行版到底能不能同步。

11 月 15 日，《FF15》的官方微博发出了第一条微博"我们来了！"。11 月 16 日，《FF15》的官方微博发出了第二条微博"当夜幕降临，大地被黑暗笼罩时，我将踏上守护王都之路，只要有你伴我身旁，11 月 26 日 17：30，上海东方明珠广场，最终幻想 15 盛典，Stand by me！"。两条微博的先后发出意味着这场跨越十年的旅程真的结束了。当十年的幻想最终到来，除了早已麻木的期待外，我们还有着无尽的感慨，毕竟，这确实是一个十年。





结语

在整理《FF15》这十年的相关资料时，连我自己都没有想到，几乎每一年都能找到游戏不少的相关消息。与某些跨越了 13 年且期间还长时间没有消息的游戏相比，本作相关消息每年的放出正说明玩家对本作的期待之高。虽然也许，对一些关注了本作十年的玩家而言，这种期待早已麻木，但终归十年的等待是有结果的。从"我不认识你"到"你终属于我"这样的十年，我们的一生中又能有几次呢？所以，请享受十年等待的硕果吧，因为说不定之后的某款作品又会让我们再等个十年（笑）。



文 哪尼 美编 Juxi

最终幻想15	Square Enix	动作角色扮演
多机种 Final Fantasy XV		中文版
2016年11月29日	本地1人	对应年龄：12岁以上
售价为PS4、XONE：468港币		

基本事项

难度

游戏开始后可以选择简单或普通难度，并允许在流程中自由切换，由于奖杯有难度部分的要求，因此建议选择普通难度。

存档

冒险途中打开 Options 菜单，选择“保存”可进行手动存档。但是在战斗中、迷宫内和特定的任务中则无法进行存档。

前两个存档位默认预留给系统的自动保存，在一些比较关键的时间节点，游戏会自动进行存档。

按键操作

○键	攻击・冲刺
□键	防御・翻滚闪避
△键	位移
×键	跳跃
L1键	同伴指令
R2键	道具菜单・呼叫陆行鸟
L2键	地图菜单
L3键（长按）	冲刺
R1键或R3键	锁定
触控板	打开游戏菜单

野外生存指南

注意时间流逝

本作有昼夜变化的设定，夜晚时分天色渐暗，虽然王子会打开身上佩戴的照明手电，但可见范围依然很有限。而除了视觉上的变化外，夜晚时野外敌人的种类有所不同，整体强度相比白天也有较大提升。虽然是不错的练级时机，但首先得确保自己有足够的实力才行，否则还是老老实实找地方休息吧。

万能的餐厅老板



周边情报

每到达一个新的城镇后，大家要做的第一件事情肯定是去餐厅拜访一下“无所不知”的老板。对话后选择“收集周边情报”，附近的圣标、停车场、新的城镇·休息设施、道具采集位置等信息都会在地图上标出，一目了然。

饮食

既然是餐厅，那么肯定会提供各式各样的饮食供玩家选择。不同料理都有相应的加成效果。比如在一天内提升攻击伤害，或是让ST槽维持不减少的状态等，大家可以根据具体需要进行选择。

委托

在餐厅里还可以接受讨伐委托任务，讨伐委托有猎人等级限制，刚开始时只能接受比较初级的任务，完成后可以获得徽章，从而提升猎人等级，逐步朝更高难度的讨伐发起挑战。

快速恢复ST

在野外奔跑时会逐渐消耗ST槽，取消奔跑状态后则会逐渐恢复。当ST槽完全耗尽后诺克提斯会被迫停下做喘气的动作，此后ST槽虽然逐渐恢复，但会处于红色状态，这个状态下无法奔跑，必须等到ST槽变绿后才行。

ST槽的限制在游戏前期或多或少都会影响到野外探索时的节奏，不过有一个快速恢复ST槽的小技巧非常实用——使用长按○键的方式进入奔跑状态，当绿色耐力槽即将见底的一瞬间松开○键，此时诺克提斯会有一个前冲动作，伴随着绿光一闪而过，此时耐力槽便瞬间回满。

住宿

玩家在冒险时和战斗后所获得的经验值和技巧点数，需要在进行住宿后才能结算并转化为角色等级和技巧等级。因此除非是为了赶路或是刷经验，入夜后还是尽可能找地方住宿，养精蓄锐为第二天的冒险做好准备。住宿分为“野外露营”和“旅店住宿”两种形式

野外露营



地图中帐篷样式的“圣标”即为露营地点，冒险时远远就能看到有白烟升起，平常玩家可以在这里选择与队友进行训练，入夜后则在此露营休息。

进行野外露营时伊格尼斯会提供料理菜单，只要有相应的素材便可以享用美食，并为第二天的冒险提供各种加成效果（这些料理的建模堪称照片级别，空腹游玩时可能会引起不适）。



▲普隆普特则会向玩家展示自己沿途拍摄的照片，看到喜欢的按□键即可保存。

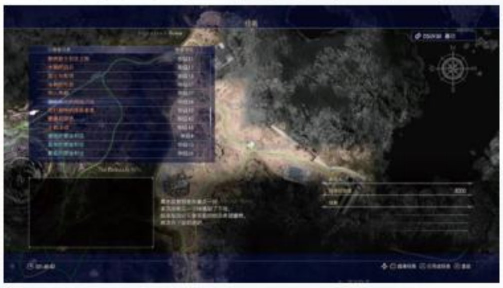
旅店住宿



在城镇时可以直接去当地的旅店住宿，需要交纳一定的金钱，但可以获得额外的经验值加成。另外，一般城镇中都有餐厅，因此伊格尼斯也不再亲自下厨。

剧情任务

剧情任务分为红色标识的主线剧情、以及蓝色标识的支线任务，打开游戏菜单的“任务”选项中可以详细查看。每次可以选择其中之一作为主要目标，那么在地图上就会显示该任务的目的地方向和距离，根据提示逐步深入即可。



对话分支



在主线、支线或是依赖任务中，与一些NPC对话会出现选项分支。选择的结果对剧情发展没有影响，但不同的选择会给予不同的奖励：比如经验值奖励、技能点奖励等。一般情况下按照积极的选项即可。

车，是男人的浪漫

雷吉斯国王的爱车“雷迦利亚”是王子一行人冒险途中的主要交通工具，虽然在旅途刚开始时就不幸抛锚，不过在第一章中完成希德妮的任务“贫穷王子的生存之道”后，便可以正常驾驶了。

基本操作

触控板	驾驶菜单
R2	油门
L2	刹车/长按倒车
□键	掉头
○键	下车
方向键上下	播放音乐/暂停
方向键左右	上一首/下一首
左摇杆	控制方向
右摇杆	调整视角
L1/R1	切换视角模式

驾驶状态中画面左下角显示的是当前剩余油量，路过有加油站的停车点时可以顺手加个油，以免在进行长距离驾驶的中途抛锚。

驾驶模式

手动驾驶

和传统开放世界作品不太一样的是，即便选择手动驾驶模式，游戏中的车辆也只能在公路上慢悠悠地行驶，甚至于逆向行驶后系统还会自动帮你“归位”，左摇杆可谓形同虚设，大部分时间里玩家要做的仅仅就是按住R2键。

夜晚时开车必须使用手动驾驶模式，并有一定几率会在中途遇敌，此时车子会自动停下，全员下车并进入战斗状态。

自动驾驶

自动驾驶和手动驾驶的基本按键是一致的，即便是在自动驾驶模式中，玩家也依然可以使用油门以外的任何操作。选择自动驾驶后需要先设定好目的地，那么伊格尼斯会自动选择最近的路线前往，画面上方的进度条便为行进距离的变化情况。

除了已经达到过的停车点外，其他自动驾驶的过程是无法跳过的，在此期间大家可以听一听系列的经典曲目，或者看看主角们的聊天互动来打发时间。

目的地选择方案如下：

1.停车点：从已知的各个停车点中选择其一，并标明了预计到达所需要的时间，如果是曾经到达过的停车点，那么在时间的右侧会有“快进”的标志，可以选择支付一定的金钱直接传送，跳过等待时间。

2.任务目的地：从当前可接受的任务目的地中选择其一，和停车点一样也标明了预计到达时间。如果是驾车无法达到的位置，那么便会在目的地附近停下，之后步行前往。

3.地图选择：使用左摇杆在地图上自由设定目的地，不会标明预计到达时间。如果设定的目的地是驾车无法到达的位置，那么终点会是距离目的地最近的公路，之后只能步行前往。

雷迦利亚飞行型

此前预告片中汽车变型为飞空艇的设计相信很多玩家都颇为期待，不过实际体验其实并不像想象中的那么美好。

游戏后期玩家可以在希德妮处将爱车切换为具备飞行功能“雷迦利亚飞行型”，此时也依然可以选择手动或自动驾驶。当车辆行驶并达到一定速度后按×键便能起飞，飞行过程中调整左摇杆的上下进行上升和下降。飞行时并不会限制前进路线，玩家可以在空中自由翱翔，但必须在公路上着陆——对准想要着陆的道路位置使用左摇杆降低高度并长按○键接近，着陆时注意不要撞击障碍物。

由于无法随意降落，因此汽车飞行状态的作用实际上只是为了缩短抵达目的地的时间罢了。



维护保养

游戏中带有车损系统的设定，想要让伤痕累累的雷迦利亚恢复原貌，就必须将其送回锤头鲨，与希德妮对话并选择“维护保养”，花费一定的金钱即可让爱车焕然一新。车损越严重，则需要花费的金钱也就越多。

个性定制

玩家也可以在希德妮处对雷迦利亚进行个性化定制，主要涵盖颜色、车贴和部件三个方面：

颜色：更改车身、内饰和车轮的颜色。一些比较特殊的颜色需要花费金钱和名为“X石碎片”的涂料矿石素材。

车贴：可以定制全部车身，也可以根据不同的地方分开设定



部件：通过完成希德妮发布的支线任务，便能获得不同的部件来增强车的性能，比如更加省油，或是改装引擎提高速度，有效减少驾驶途中的等待时间，非常实用。

陆行鸟

基本操作

按键	操作
R2	奔跑
L2	急停
×键	跳跃
○键（长按）	返回步行状态

按下R2键一段时间进入奔跑状态后，此时再按□键可以全力奔跑，速度大幅提升，但只能持续一段时间。

陆行鸟租赁

由于汽车只允许在公路上行驶，因此想要在野外进行快速移动则需要陆行鸟才行。一般来说，步行能到达的位置陆行鸟均可前往，但如果遇到前方有强敌等特殊情况时，陆行鸟有可能会不愿意前进，这个时候便需要自己徒步行走。

当剧情进行到第三章，完成支线任务“想见陆行鸟”并打败贝西莫斯后，陆行鸟驿站就会解锁陆行鸟租赁服务了。进行租赁前需要设定期限并支付相应的费用，最多能租7天，之后按R2键打开道具菜单，方向键左右调整到陆行鸟选项后进行召唤。



租赁期限结束后陆行鸟会自动返回驿站，如果玩家仍处于骑乘状态，那么则会在下次回到步行状态时才返回，不必担心出现中途突然消失的情况。

陆行鸟等级

随着骑乘时间的增加，陆行鸟等级也会随之提升，并在冒险中为玩家提供帮助。比如等级 2 的救援陆行鸟，会在战斗中向玩家施以援手；或是习得陆行鸟冲刺技能后，可以在一次战斗中凭运气逃走一次。



战斗指南

遇敌&逃跑

虽然本作大部分时候仍然采用了“踩地雷”式的遇敌形式，但和以往不太一样。首先我们会先感知到附近有敌人存在，此时背景乐发生变化，但并未正式触发战斗，只有当玩家发现敌人并主动进攻或是被敌人发现后进入警戒状态（画面上方出现红色长条提示），才会真正进入战斗。当然整个过程都是无缝切入的。

若觉得目前实力不足想要脱离战斗，只需要离开敌人一定的范围即可。

防御&回避

战斗中长按□键进入防御状态，消耗一定的 MP 值即可完全闪避敌人的招式，尤其在敌人数量较多的混战中，是非常重要的保命技巧。

推摇杆并点击□键则是进行翻滚，不消耗 MP 值，敌人数量较少或招式动作比较明显的情况下，只用翻滚动作来进行回避便足矣。

HP&MP

HP上限



HP 值变为 0 后，诺克提斯便会陷入虚弱状态，此时行动变得缓慢且无法进行正常的攻击和防御。在这个状态下受到敌人攻击的话，则会削减 HP 上限值（灰色计量槽），之后无论同伴回复或是使用普通的回复药，减少的 HP 上限不会复原。

当 HP 上限值也归零时，不会直接 Game Over，只要不再次受到攻击，那么便有机会使用“不死鸟之尾”进行完全回复。

魔力耗尽



一般情况下，MP 槽会随着攻击徐徐回复。不过一旦过度使用位移等操作导致 MP 值归零，则会让主角陷入魔力耗尽状态（MB BURST），首先会有一个体力不支的硬直动作，之后则无法进行防御和位移，MP 槽则在一段时间内停止回复，几乎就是任人宰割。此时最好立刻寻找隐蔽点，或是特殊位移点进行回复。

作战建议

进入战斗时队友可能会给出一些作战建议，比如“进行一次地图位移”、“完成一次背袭攻击”或“使用某个同伴技能”等，收到建议后画面上方会出现倒数槽，在倒数时间内完成要求可以获得技能点数或经验值等额外奖励。

道具使用

按 R2 键可以快速调出道具栏，选择道具并使用。注意无论是打开道具栏或是使用道具的时候，战斗并不会暂停，因此使用道具的过程是有可能被敌人的攻击打断的，最好还是提前移动到相对安全的位置后再进行操作。

同伴技能



左下角武器面板的上方为绿色的同伴技能槽，随着战斗的进行会不断提升，用于在战斗中发动同伴技能。

按 L1 键打开同伴技能菜单，一般情况下方向键左、上、右分别对应着三位同伴各自的技能。招式、威力、需要消耗的技能槽格数都不尽相同，我们可以根据敌人的弱点来决定更多地使用哪个技能。

发动同伴技能后镜头会拉到该角色的视角位置，成功命中敌人后出现 QTE，看准时机按下后诺克提斯便能进行追击。

同伴救援

当诺克提斯因 HP 耗尽（仍有 HP 上限）而陷入虚弱状态时，其他同伴会主动过来“拍肩”进行救援（不回复 HP 上限），可以节省回复道具，但如果同伴处于较远的距离，安全起见还是自己主动回复吧。

当然，互相照应才能称得上好兄弟！若是看到同伴陷入虚弱状态时，我们也可以主动移动到他们的身边进行救援。



战斗技巧

留意弱点

在战斗中留意敌人的弱点，并有针对性地更换武器和属性种类，才能达到事半功倍的效果。

游戏初期时我们可以观察伤害数字的颜色进行判断，金黄色代表最有效输出，白色为普通效果，紫色则代表效果不佳。除了尝试切换不同的武器来确定敌人弱点外，由于其他三名同伴均有各自专用的主武器，因此我们也可以先观察一下同伴攻击时的效果，更快地做出判断。

而随着角色的不断成长，之后还可以通过学习技能来获得显示敌人弱点属性的能力——按住R1键锁定后敌人头顶便会出现弱点及耐性。

位移破击

投掷武器并瞬移的“位移系统”是本作最大的特色，将其运用到战斗中时称为“位移破击”。长按R1键锁定敌人后按下△键，即可瞬移至该名敌人身边发动“位移破击”，并带来伤害加成，位移的距离越远则加成越高。（R1键的锁定在松开后便失效，如果想要持续锁定某个敌人，需要在长按R1键后按下R3键，想要解除固定则再按一次R1。）

位移破击无论作为快速起手、脱离战场或是回避攻击都非常实用，但需要注意的是每次位移动作都会消耗不少MP值，远远高出MP自动回复的速度。因此尽量不要无谓地连续使用位移破击，以免在战场上因为MP耗尽的硬直而陷入不利状态。

定点位移

地图中存在一些闪着白光的特殊位移点，一般位于某块岩石或是较高的安全位置。使用右摇杆调整视角找到位移点，长按△键便可瞬间到达，定点位移不需要消耗MP值。

处于位移点时诺克提斯的MP值会快速回复，而较高的位置也不容易受到敌人的攻击，因此定点位移一般用于危险情况下的脱离，或是MP值不足时进行回复。当然也可以顺便居高临下观察整个战局，此时系统会自动锁定视野内的敌人，使用位移破击即可快速重回战场。



需要注意，当玩家悬挂在高处的位移点时，会逐渐消耗ST槽，耗尽后便会自动从高处落下。

位移制敌

在一些地形复杂的迷宫中，从远处观察到背对着我们人形敌人（比如帝国士兵），那么此时他的身上会出现和“特殊位移点”相同的白光标记，此时长按△键便可发动“位移制敌”，悄无声息地将敌人瞬间制服！



背袭攻击/连携

从敌人的背后发动攻击并命中后，可以造成原有1.5倍的伤害，玩家也会处于比较安全的输出位置。成功发动背袭攻击且身边有其他同伴时，有一定的几率触发背袭连携，给敌人造成重创。在战斗中，尤其是起手时请尽量寻找这一有利位置。

防御反击/连携

战斗中若屏幕中央出现红色盾牌标志，表示有敌人正朝玩家发动攻击，盾牌中央出现□键提示后立刻长按□键进入防御状态，成功防御后画面中央出现○键提示的瞬间立刻按下即可发动反击。在面对一些比较特殊的敌人时会有特别的演出动作，附近有其他同伴时则有一定几率发动反击连携，多人演出的动作十分帅气。



防御反击不仅能打断敌人的进攻，还能同时给予较大的伤害或是直接脱离危险区域，是本作中一个非常重要的战斗技巧。

部位破坏

一些体型较大敌人的特殊部位可以破坏，比如角、手腕、腿等等，只要持续攻击对应部位即可。部位破坏除了可以带来较大伤害外，还有机会得到更多种类的素材，用于进行料理或是魔法精炼，伊格尼斯说不定还能开发出新的食谱。

虚弱状态



持续攻击便有机会让敌人进入“虚弱状态”，多使用背袭连携/防反连携/部位破坏等则更容易达成。虚弱状态的敌人会倒地一段时间且无法进行任何攻击，是非常安全且高效的输出机会，所有同伴也会围上来一通胖揍。

隐蔽回复

当HP或MP值偏低时，除了使用道具进行回复外，也可以寻找附近的隐蔽点（一般为大块岩石等障碍物）。在隐蔽点长按□键进入隐蔽状态，此时不容易被敌人发现，同时HP和MP值也会以较快速度回复，重整旗鼓后便可再次加入战局。

需要注意的是，隐蔽状态并不是绝对安全的，敌人也有可能跟着过来进行攻击，因此还是要留心观察敌人的动向，随机应变调整自身的位置。

战斗评价

战斗评价分为防御反击、背袭攻击和灭敌三大部分，只要消灭该场战斗中的所有敌人那么灭敌评价一定为S，而防御反击、背袭攻击则需要靠玩家积极触发，如果能发动反击连携或背袭连携，能够更快提升评价等级。

该场战斗获得的经验值会暂时存入经验槽中，在露营或是旅馆住宿时才会转化为等级。

武器系统

本作的武器种类颇多，不过基本的使用方法没有太大区别，均为长按○键（或连点）进行基础连段，根据敌人的位置向不同方向推摇杆，即可发动特殊招式或动作，并通过方向键实时切换装备好的不同武器，进而衍生出多样化的连击。

另外，魔法和幻影剑虽然和武器一样，都需要嵌入装备栏中在战斗中。但由于各方面差异较大，会在后文中单独说明。

武器类别

单手剑

最容易上手的基本武器，可发动连续攻击，适合作为攻击起手。连段后反拉摇杆可以做出后翻的腾空动作，之后看情况追加空中攻击或是切换为远程武器脱离战场。



双手剑

重型武器，单次攻击的威力和范围很大且容易打断敌人的动作造成硬直，但由于速度较慢，并不适合作为起手武器。建议在近战攻击时衔接在其他轻型武器之后作为终结，或是用它从远处发动位移破击后立刻切换为其他武器。命中敌人后，朝着敌人的反方向推摇杆并按住○键，可以使用蓄力攻击。



长枪

攻击范围有限但是拥有非常丰富的特殊攻击动作，长按○键并朝不同的方向推动摇杆即可。连段中朝敌人反方向推动摇杆的后撤动作非常实用，拉开距离后可以在安全的位置进行蓄力前刺，也可以用于脱离危险区域并切换其他武器后再次突入。另外，龙骑士的经典招式“高跳”也延续了下来。



短剑



虽然单次攻击威力较低，但拥有很高的攻击速度和频率，使用起来非常爽快，适合在敌人四周灵活地进行游走。长按○键在连段中朝敌人的反方向推动摇杆，可以迅速后撤拉开距离，并朝敌人投掷短剑。

盾牌



防御型武器，装备盾牌后按住□键会进入持盾防御状态，看准方向进行防御可以直接弹开敌人的攻击，另外配合左摇杆可以做出扔出盾牌的攻击动作，即便处于较远的距离也可对敌人造成伤害。

手枪

远程武器，可以在离敌人较远的安全位置发动攻击，也可以配合位移破击快速近身，进行贴身射击。长按○键并推动摇杆时则会做出边翻滚边射击的动作，这样在后撤时也依然可以进行输出。

手枪一般用于附加炎、冰、雷、毒等属性攻击，可以比较有效地进行部位破坏，除此之外，当使用近战武器浮空并后撤时，也可以迅速切换到手枪进行追加攻击。



机械

大型机械兵器，除了○键的普通攻击外，按△键则可以发动特殊攻击，但代价就是使用机械时无法进行△键的位移，行动上变得相对缓慢。机械的普通攻击伤害非常可观，但发生时间很长容易被打断，建议在战斗中处于安全位置，或是敌人倒地陷入虚弱状态时再使用，一口气打出大伤害。当然，对于大型敌人也比较有效。



武器强化

本作中只有图标左下角带有黄色＋号标志的武器才能进行进一步的强化。第二章后，在身上带有可强化武器的前提下，去锤头鲨找老希德对话，那么便可以触发武器强化任务，想要强化哪把武器就接对应的任务。

王族的证明——幻影剑



只有王族才能使用的特别武器，游戏中共有13把，在特定迷宫或主线剧情中获得。和普通武器一样可以单独装备并切换，但不同的是幻影剑攻击时消耗MP值，且○键普通攻击的动作比较单调，虽然△键也会有特殊招式，但总体而言在进行普通杂兵战时并不非常实用。

幻影剑召唤

当学会“幻影剑召唤”技能后，画面左下角装备槽的外围会增加一圈“幻影剑召唤槽”，战斗中自动累积，充满后同时按下L1+R1键，即可让王子进入幻影剑召唤状态，已经取得的所有幻影剑会环绕在其身体四周，此时○键的普通连段不仅动作华丽，而且攻击速度和伤害都大幅提升，幻影剑槽此时逐渐减少，耗尽后便解除幻影剑召唤状态。

另外，在幻影剑召唤状态下长按△键则为特殊的空中攻击，也就是之前在第一个试玩版中被大家戏称为“超究武神霸斩”的招式，各方面性能远超○键的普通攻击，但由于△键攻击会大幅消耗MP值，还请谨慎使用。



幻影剑连携

当全员均习得幻影剑相关的技能后，在王子开启“幻影剑召唤”的状态下，移动到其他同伴的身边可以再次按下R1+L1，发动“幻影剑连携”，四人一起朝锁定的敌人发动幻影剑攻击。伤害很高，但会一口气消耗全部的幻影剑召唤槽。

魔法系统

使用指南

本作的魔法是消耗品，需要进行“精炼”并装入魔法瓶中，之后将魔法瓶放入装备槽后才能使用。根据精炼中投入素材的不同，魔法瓶中该魔法的“特殊效果”、“使用次数”和“威力”也会有较大的差异。

发动魔法并不会消耗MP值，而是消耗使用次数，且会有一段冷却时间。如果同时装备了复数个魔法瓶，那么使用其中一个后，所有的魔法瓶都会同时冷却，也就是说我们无法快速地连续使用不同的魔法。

相比普通的武器攻击，魔法攻击拥有更高的伤害和更大的范围，且具有持续性，是非常出色的输出手段。而且具有场景互动效果，比如火焰魔法会点燃树木、冰冻魔法会在身上结霜等等，甚至会对同伴造成“一点点”的伤害，但他们慌乱的神情倒是非常有趣。不过由于数量和冷却时间的限制，我们很难将魔法作为主要的攻击方式，尤其是在游戏前期精炼素材比较稀缺的情况下。

在持魔法瓶的状态下，原本△键的位移会变成特殊的“幻影翻滚”，比普通□键的翻滚发生更快且距离更远，但是会消耗MP值。另外魔法启动的速度不快，很有可能会被敌人的攻击打断，因此不太适合作为起手动作。

精炼流程

▶1、元素吸收

“元素”是精炼魔法的必需品，分为“炎元素”、“冷元素”和“雷元素”三类，野外的大图上遍布着“元素点”，发现后对着元素点长按○键即可进行元素吸收。



打开游戏菜单→魔法，吸收的元素便存放于此，每种元素的存放数量上限均为99，达到上限后便无法再吸收该元素，请先将元素精炼为魔法吧。

▶2、魔法精炼

选择不同的元素后按R1和L1键，调整准备用于精炼的元素数量，投入的元素数量越多则精炼后的魔法威力也就越强，不同的元素可以混合投入。精炼单种元素后得到的自然就是相应属性的魔法，混合投入时的精炼结果则以投入数量最多的元素为准。

单纯投入元素进行精炼只能得到使用次数为3的单一魔法，实用性有限，因此最好在精炼槽的最下方额外投入道具、食物或素材，根据选择物品的不同，精炼结果也会发生变化，主要体现在追加特殊效果（有不同等级区分）、提升威力和增加使用次数上，精炼结果也会根据选择的道具/素材种类的数量实时变化，因此大家可以积极地进行尝试。



精炼过的结果都会保留在历史记录中，在精炼界面按△键便可快速查看，不必担心记不住配方。

角色相关

装备

诺克提斯

1、可同时装备四种主武器，涵盖所有武器种类、魔法和幻影剑。
2、初期可装备一种饰品，习得相应技能后可增加饰品装备数量。
3、可自由更换不同样式的服装。



同伴

1、每人可装备一种“同伴技能”，在战斗中使用可提升熟练度，从而提升等级。

2、每个人可装备一种主武器＋一种副武器，和主角诺克提斯不同的是，三名同伴有各自擅长的武器限制，具体如下：

同伴	主武器	副武器
古拉迪欧拉斯	大剑	盾牌/魔法
伊格尼斯	短剑	长枪/魔法
普隆普特	手枪	机械/魔法

3、初期可装备一种饰品，习得相应技能后可增加饰品装备数量。
4、可自由更换不同样式的服装。

技能树

技能树根据不同功能划分为魔法、回复、同伴技能、动作强化、队伍能力，系能参数和野外探险，共七个大类，技能与哪些角色相关则画面下方的角色头像便会亮起。

习得新技能需要消耗AP点，而AP点的入手方式非常丰富，除了角色升级、完成任务、选择对话分支等途径外。先习得野外探险分类下与AP点增加相关的技能后，那么在进行驾驶、露营及钓鱼等野外活动后，亦能够入手AP点。



角色技巧

主角四人拥有各自不同的“野外生存技巧”，分别都有10个等级，而随着技巧等级的提升，将会给旅途增添更多的乐趣。升级的方式很简单，只要不断进行各自擅长的技巧，便能累积技巧点数。

诺克提斯——垂钓

在垂钓地点可以让诺克提斯王子钓鱼，操作要点：

1、按下触控板打开“钓具菜单”，选择合适的鱼线、拟饵、钓竿和渔轮。

2、使用左摇杆操作标记，调整投放拟饵的地点，一般可以选择树荫和岩石的阴影附近，或是看到水面有鱼跃出的位置，决定好后按下○键投放拟饵。

3、拟饵入水后，按住R2键收线的同时推动左摇杆调整方向，寻找有鱼的位置。可以通过肉眼观察，接近鱼的时候还会出现平常战斗时的遇敌音乐来提醒玩家。

4、鱼上钩后，根据画面中央提示的方向迅速推动左摇杆，成功后继续按照提示方向推动左摇杆来“遛鱼”。

5、画面上方出现耐力条后长按R2键收线，当耐力条减少为0时便可以把鱼钓起。收线的过程中要注意画面中央的“线张力”提示，白色状态为安全，红色状态则表示鱼线有断的危险，此时必须暂停收线继续“遛鱼”，等待“线张力”恢复。

6、按×键结束垂钓状态

7、不同的拟饵对应不同种类的鱼，请根据具体需要调整。

8、只要鱼上钩后，不管最终是否成功钓起，都会消耗一定的鱼线“耐久力”，需要及时更换。



古拉迪欧拉斯——野外生存

在野外多进行徒步旅行便可提升等级。

伊格尼斯——烹饪

在野外露营时进行烹饪可提升等级，升级后可以学会新的菜谱以及提升料理带来的BUFF效果。

另外，在战斗中多进行部位破坏获得新的素材，也可以激发伊格尼斯的灵感，从而开发出更多的菜单。

普隆普特——照相

普隆普特平常自己就会到处拍照，放任不管就可以提升技巧等级了。当然有时候他也会主动询问诺克提斯是否要拍照（自动驾驶时容易触发），积极回应的话会增加拍照频率。

另外，世界各处设置有专门的拍照点，看到有相机标志提示的地方就过去留个念吧，一般风景都很不错，普隆普特也会主动提醒我们。

快速通关小感（无剧透）

很幸运，在本期杂志的制作周期内我就已经以最快的速度通关了本作的完整版，因此在这篇上手指南的最后，与各位分享一些我个人不太成熟、甚至也有可能不太客观的感想。放心，不会有剧透！考虑到游戏正式发售后还会更新首日补丁，因此诸如画面、帧数和系统细节上的设定不纳入讨论范围内，更多的还是从游戏整体的理念和体验感受出发。

整整十年，在漫长的等待中本作经历了更换标题、更换导演、更换女主角等一系列的坎坷与风波，同时也承载着老玩家的回忆与新玩家的期待。因此需要特别提醒大家的是，下文并非是“黄金眼”那样盖棺定论的评价与评分，或许会在一定程度上降低期待值（其实我觉得这并不是坏事），但请不要因此左右你购买本作的决心。

真·开放世界

近年来游戏业掀起了“开放世界”的热潮，欧美厂商作为先驱者早已积累了丰富的经验，而擅长“线性叙事”的日厂们如今也不甘落后。但事实上能够真正做到开放世界的日式游戏并不多，若再细分到RPG则更是屈指可数，近年来符合条件的新作大概只有《异度之刃X》。

作为日式RPG的代表系列，《最终幻想15》则真正迎来了开放世界的体验，无论最终呈现出的效果是否完美，这份变革的决心和魄力起码是值得肯定的。没有频繁的读盘与场景切换，无缝结合的战斗与冒险，在广阔世界中尽情奔跑的舒畅——游戏中已然彻底抛开了传统日式RPG的束缚与枷锁，实在痛快！

当然，制作组还是采用了筑墙、帝国军封锁等一些小伎俩在游戏前期做区域分割，但我觉得这是一种寻求平衡的设计，在给予自由的同时避免玩家的精力过于分散，能够适时回归到主线流程的推进当中。另外，与此前公布的情报一样，游戏确实从中间章节开始回归线性叙事的模式，看似是偷工减料的做法，但体验下来我觉得其实是不错的设计，这种“范围收缩”在无形中营造出剧情发展的紧迫感，预示着玩家正一步步接近最核心的高潮部分，。而且线性流程部分的场景并不小，同时也更有利于表现出每个关卡各自的特点。

模拟行走游戏?

比起开放世界体验所带来的新鲜感，本作的迷宫设计部分则显得有些不尽如人意——简陋的场景互动和长时间单纯的跑腿，有时候真的给人一种在玩“模拟行走游戏”的错觉，尤其是第13章的迷宫，问题非常突出。

或许是为了体现出“真实感”，游戏中大部分迷宫都偏暗偏窄，山洞这类场景里更是黑乎乎的一片，仅仅依靠王子胸口的小手电，能见度实在是感人。很多时候由于看不清周围环境，我们很难通过记忆场景中的元素来确定走过的路线，只得频繁打开菜单查看地图中标明的目标位置，才能确定前进的正确方向。虽然某种意义上来说是更加便利了，但“迷宫”之所以称之为“迷宫”，不正是应该提供探索未知的乐趣么？而不是捧着地图开“GPS卫星导航”。

食之无味的驾驶体验

本作最令我失望的无疑就是车辆驾驶系统，这个被官方大肆宣传的卖点，请原谅我实在找不出其中任何的乐趣，尤其是全程几乎只需要按R2键的手动驾驶模式，完全没有让人再次尝试的欲望，至于飙车、漂移、横冲直撞？还是出门左转《看门狗2》吧。

载具是开放世界中非常重要的元素之一，能够有效增添更多的乐趣。当然，并不是非得要做成《横行霸道》的感觉才算正确，毕竟本作是一款幻想世界RPG，还需要照顾到野外冒险和遇敌的体验，无法像动作冒险游戏中那样放任自由。但其实制作组完全能在一定的条件限制下设计出有趣的体验——比如手动驾驶时利用小技巧来加快速度、专门设计一些车辆相关的小游戏，或是划出一片能够自由驾驶的区域等等，用“公路电影”的幌子来掩盖体验上的不足是站不住脚的。

至于汽车变型为飞空艇的设计，我承认第一次自由翱翔于天际时的感觉非常不错，能够将整片路西斯大地的壮丽景致尽收眼底。但是当我发现飞空艇只能在公路上降落时，也就彻底明白了车在本作中，真的单纯只是赶路工具罢了。

细腻与恢弘的平衡

虽然《最终幻想15》毫不掩饰地汲取了许多欧美RPG的理念，当仍旧保留着日式RPG独有的精致与细腻感——精彩的剧情演出和分毫毕现的细节，在“幻想”与“现实”之间拿捏得颇为到位。

体验过最新试玩版的玩家相信已经见识过各种堪称“照片级”的料理，这种无比“现实”的细节体现在了各个方面，比如你甚至能够在餐厅厨房的铁板上观察到划痕和指纹；比如大雨过后岩石上微微反光的水痕；再比如第三章时肌肉男的妹妹伊莉斯带着你参观城镇时，少女娇俏的动作、转身的一颦一笑和风中扬起的短发，仿佛处处都暗藏着埋于心底的情愫（动画里确实也有体现）。而到了大型的战斗部分，比如最终关两大召唤兽的对战演出，依然能够让我由衷地发出感叹：果然是《最终幻想》该有的魄力！

好好讲故事真难

从《最终幻想XIII》提出所谓的“新水晶神话”世界观后，这个曾经以剧情见长的系列似乎变得不会好好讲故事了，本作也依然没能摆脱《最终幻想XIII》和《最终幻想 零式》中那种格局宏大但内容空洞松散的违和感。

游戏开篇后不久，从原本对于旅途的无限期待，到只能遥望王都陷落的无力感，突如其来的转变确实紧扣人心，但这份悲壮很快就因为在开放世界中游山玩水而被忘得一干二净，所谓“获得力量的途径”怎么看都像是让你合理瞎逛的幌子，缺少更多的剧情铺垫来引发玩家内心的共鸣，你几乎很难感受到主角四人内心的悲痛和复仇的欲望。游戏的后半段显然是希望通过线性关卡来明确目标，但收效甚微。而最终战发生在“十年后”的设计，原本是一个可以用于描写角色成长和转变的绝佳转折点，却被轻描淡写地一笔带过，实在让人感到遗憾。

结语

回想起那年高三放学后，在公交车昏暗的灯光下从UCG看到本作刚公布时（那时还是V13）那份激动的心情，也就不难解释为何我对于本作评价有些过分严苛了。当然值得高兴的是，从开发版、试玩版再到正式版，确实能够感受到游戏在一步步地进行调整和改善，这也使得我依然怀揣着对本作，甚至是对系列后续的期待。无论是60帧补丁这种功能上的改善、DLC对于角色故事的补完，又或是下一作的未知形态。幻想，还未到终结的时刻。

PS CLUB



集结 PS3、PS4 和 PSV 相关情报
PSN 商城热点推荐

跨过万圣节和黑色星期五，进入了 2016 年的最后一个月。在已经过去的 11 月以及正在度过的 12 月里都有值得玩家们关注的欧美与日本知名游戏系列正统作发售，这将会是一场游戏盛宴的开幕式。本期 PS CLUB 将为各位读者带来 PS 平台游戏的最新情报。

最新系统	PS4：4.06版本	PSV：3.63版本	PS3：4.81版本

“《噬神者》系列”12 月联动内容一览

PS4 PSV

在 12 月 1 日，PS4 与 PSV 两个平台的《噬神者 解放重生》与《噬神者 2 狂怒解放》将会针对日版进行冬季优惠与联动活动，活动从 12 月 1 日开始。目前中文版相关的联动消息尚未公开。

从 12 月 1 日 ~ 2017 年 1 月 5 日为止，《噬神者 解放重生》与《噬神者 2 狂怒解放》的数字版将会进行降价，PS4 版 3400 日元（未含税），PSV 版 2500 日元（未含税）。

《偶像大师》×《噬神者》



在 12 月 1 日，《噬神者 解放重生》与《噬神者 2 狂怒解放》两部作品都将配信《偶像大师》的免费内容，当中包括：

●音无小鸟的战斗播报语音；

●战斗 BGM（《THE IDOLM@STER 2nd-mix》、《Thank You!》、《お願い！シンデレラ》，其中《GE2RB》里《お願い！シンデレラ》是作为 BR 状态下的限定曲来使用）

●据点内 BGM（包括上面 3 首以及《MainBGM》、《TOWN》、《ED_Morning》、《Morning》、《THINKING》）

●追加天海春香、岛村卯月、春日未来的服装与发型（仅限女性主角使用）

●追加 4 个可在据点内使用的动作

《噬神者 2 狂怒解放》

在今年秋季于欧美地区先行配信的换装：



《刀剑神域 虚空幻界》桐人 & 亚丝娜以及《热情传说》史雷 & 米库里欧服装将会在 12 月 1 日免费配信。

其中亚丝娜的服装和发型为女性主角限定内容，桐人、史雷、米库里欧的服装和发型为男性主角限定内容。

《噬神者 解放重生》

在《噬神者 解放重生》发售前后 BNEI 将很多“额外角色（简称 AC）”作为游戏预约特典或者是相关周边（攻略书、原声音乐集等等）的特典。在 12 月 1 日，这些特典都将解锁，并进行免费配信。当中除了有 15 个 AC 之外，还有 TV 动画的主角空木莲华的神机与服装。



《尼尔 人造人》店铺特典公开

PS4

将于 2017 年 2 月 23 日发售的《尼尔 人造人》在 10 月下旬公布了店铺特典，而本作的初回特典确定为让主角的援助机器变成前作的登场角色之一“白之书”的下载码。

Square Enix 的 e-STORE 特典为主角 2B 的机器生命体外形头部饰品，日本 Amazon 的店铺特典为援助机器的物流快递风格换装，GEO 和 TSUTAYA 的店铺特典分别为黑色和白色的援助机器换装，罗森的店铺特典为援助机器的罗森条纹风格换装。



《如龙 6 生命诗篇》限定主机公布

PS4

将于 2016 年 12 月 8 日发售的《如龙 6 生命之诗》公布了 PS4 限定主机套装，该套装不包括游戏本体。

限定主机套装售价分别为 33480 日元（500GB 版本）和 38480 日元（1TB 版本），内容除了有 PS4 主机之外，还有 PS4 换装机盖（图案为主角桐生一马的背部刺青纹样，可以选择黑色或白色）、《如龙 6 生命之诗》PS4 主题以及《如龙 6 生命之诗》的外包装。





冤罪杀机2	Bethesda	动作冒险
多机种 Dishonored 2		中文版
2016年11月11日	本地1人	对应年龄：18岁以上
售价为PS4：465港币/XOne：468港币		

经历过饱受赞誉且获奖无数的前作，本以为《冤罪杀机2》将带来的仅仅是似曾相识的强化版体验，谁知道本作将关卡设计以及流程情节的多样性方面再次提升到了新的高度，每一个任务场景都能让完美主义者感到绝望，同时还足以激起玩家最原始的探索欲望。虽然本作在视觉表现方面的进步称不上明显，但通过场景中处处包含的细节以及其整体结构的复杂与合理程度，均可以感受到设计者对实际内容品质的追求。而最赞的则莫过于中文版的推出以及出色的汉化品质，让更多国内玩家得以突破语言障碍感受本作大量优质文本内容所带来的细节魅力。

正因为本次的游戏规模和流程复杂程度都超出预期，所以详细的攻略路线、支线任务以及收集等内容将由饭老板在下期为大家尽力奉上，而本期就由梦叶我先以特快的形式为大家介绍本作系统方面的相关内容，同时也会分享一些游戏心得和实用技巧，由于本作的各项奖杯/成就条件均未限制游戏难度，所以大家完全可以选择在最低难度下进行攻关或者挑战。

文 梦叶　美编 心の永恒

DISHONORED 2

系统详解

《冤罪杀机2》的操作方面与前作基本相同，且与大部分主视角游戏类似，游戏本身也不需要太多繁琐的操作，所以就算是没有玩过前作的玩家相信也可以很快上手。设定选项中的控制设定可以选择三种操控系统，玩家可以根据自己的操作习惯选择适合自己的。

设定相关

控制设定中除了切换操控系统以外，还可以选择开启手柄的震动功能以及调节视角灵敏度。其中视角灵敏度方面由于本作并非FPS并不需要频繁的快速瞄准，且经常需要细致的观察场景要素，所以建议灵敏度不要调过高。自动瞄准功能因为不会影响到游戏评价以及奖杯/成就得解锁所以建议开启，值得一提的是本作的自动瞄准只有在未开镜（不按下右摇杆）状态下才会生效，而且若将自动瞄准强度开到最大值，准星还会根据玩家瞄准敌方身体位置的不同来锁定不同的部位以起到更为精确的命中效果，摩擦力强度则会影响锁定敌人准星的跟踪及黏着效果。

游戏设定项中还可以让玩家在游戏过程中可以视自身情况来变更游戏难度，其他项目则建议保持初始设定，当然想要自我挑战的高手完全也可以尝试将游戏中的所有状态栏及提示效果隐藏，体验更为“真实”的游戏过程（笑）。



操控系统

XOne	PS4	按键功能		
		预设A	预设B	预设C
左摇杆	左摇杆	移动（按下为冲刺）		
右摇杆	右摇杆	视角（按下为小望远镜）		
十字键↑	十字键↑	自定义技能、武器或道具快捷键		
十字键↓	十字键↓	自定义技能、武器或道具快捷键		
十字键←	十字键←	自定义技能、武器或道具快捷键		
十字键→	十字键→	自定义技能、武器或道具快捷键		
Y	△	倾身窥视（按住）		
X	□	拾取&调查&收起/拿出武器（按住）	潜行模式	潜行模式
A	×	跳跃		
B	○	潜行模式	拾取&调查&收起/拿出武器（按住）	拾取&调查&收起/拿出武器（按住）
LB	L1	捷径转盘（按住）	格挡（被发现）/致晕手段（未被发现）	使用超能力/武器
LT	L2	使用超能力/武器		捷径转盘（按住）
RB	R1	格挡（被发现）/致晕手段（未被发现）	捷径转盘（按住）	剑攻击（按住可蓄力）
RT	R2	剑攻击（按住可蓄力）		格挡（被发现）/致晕手段（未被发现）
VIEW	触控板	日志		
MENU	OPTIONS	暂停		


预设B


预设C


预设A



界面元素

1. 生命值
2. 魔力值
3. 左手状态
4. 区域状态提示
5. 敌人状态提示
6. 十字键快捷栏
7. 任务目标所在位置

以下目标手持心脏状态下显示

8. 界外魔祭坛所在位置
9. 骸骨护符所在位置
10. 符文所在位置

（可按X/□将目标锁定让其始终显示于画面中）



Tips 在背负敌人的状态下若所处位置过于狭窄，放置动作有时会变成扔出。

游戏技巧心得



多亏了本作的中文化和详尽的教学指南，游戏中的大部分技巧、道具以及技能使用方法都有了完善的文字描述，这里就不再多费口舌。下面就与大家分享一些教学内容中没有提到的心得与技巧，希望各位可以从中探索出属于自己的玩法。

先结局、再过程

该系列的一大特色就在于玩家推进流程的方式会影响到游戏的最终结局（也就是所谓的善有善报恶有恶报），所以各位在开始游戏前应该先确定自己要追求的目标结局（高混乱度/低混乱度），再以此来决定达成任务的方式。玩家既可以采用强硬手段通过角色自身的能力一路杀到通关，也可以多收集场景中的隐藏情报、甚至在不惊动一草木的情况下借NPC之手来达到同样的目的。本作的整体流程以逐个任务的形式展开，每一个主要任务由一个大场景或多个独立场景组成，其中还会包含多个特殊任务以及大量的NPC脚本事件（有些还与奖杯/成就息息相关），每一段脚本事件其实都相当于对游戏世界观的一种补完方式，包括各种收集要素在内都会在主要任务目标达成后进行结算来统计该任务的完成度，完成度越高越有助于玩家更加深入的体验游戏内容。所以如何做到在一周目内尽可能的提高任务完成度又不会影响到自己追求的目标结局，就成了每一位“完美追求者”最主要的课题。



S/L大法好



制作组显然也读懂了玩家们的心声，为本作增加了最人性化的功能——S/L（存、读档）快捷键！由于任务流程中可能会产生各种互相牵连的角色和线索，玩家的每一步行动可能都会产生无法挽回的因果关系，有了这个便利功能我们就可以步步为营的规划出最为合理且安全的行动步骤。以不杀敌不被发现为前提的推进模式为例，首先小编会在每个任务场景的起始位置手动留一个存档，以防整个任务流程过程中出现死档或坏档（即造成不可挽回损失的存档）。在游戏中的每一个未知行动之前（小到开一扇门、进入一个场景或解决一个敌人）进行快速储存，行动之后若产生连锁的负面效果（如被敌人发现、误杀敌人等）则快速读档重新规划行动步骤，直至取得最优的行动结果（保证行动前提的同时自身消耗最小化）再进行快速储存，这样就可以最大程度的避免出现意外情况。

特殊任务的触发与达成



特殊任务除了会以玩家探索场景收集到的文本资料形式触发之外，还会以NPC之间的脚本形式（多为对话）触发，后者除了当玩家靠近一定范围内会自动触发之外，还可以用望远镜从远距离观察的方式来开启脚本。只要听到有NPC之间的对话脚本产生，就算是对方没有在自己的视野内（甚至隔着障碍物），利用望远镜瞄准声音最大的方向（可以通过是否出现对话字幕来判断）也可以成功获取其中的线索和信息（比如宝箱密码及关键角色等）。一旦收获之后即可在任务菜单的任务线索项目中随时查看，若是特殊任务的线索在目标项目中还会出现标有“（选择）”后注的任务目标。但值得注意的是就算任务目标或者线索已经很明显，也不要立刻直奔主题，而是尽可能的再寻找是否有其他未知的可能，因为特殊任务是复数存在的，有时可能会因为某个显而易见的目标而错失另一个特殊任务。比如某个任务的目标要求玩家进入被密码锁住的房间，而从得到的线索中触发了一个特殊任务就是要求玩家以特定的手段获取密码，那么在完成这个特殊任务取得密码之后若玩家直接选择进入房间放弃探索，可能就会错过“通过密道进入房间”这个特殊任务（反之亦可），但其实这两个特殊任务并不冲突是可以同时达成的。

道具&能力之我见



击晕地雷和弹射剃刀不仅可以用来埋伏巡逻路线上的敌人，在路人与敌人混杂且无法一口气处理掉的情况下，还可以通过S/L大法观察敌人或路人的支援及逃跑路线，再事先设好陷阱以除后患。

设置过重新布线工具的装置造成敌方丧命会算入击杀统计。



对准重要角色捏心脏时它会透露出该角色的很多信息，玩家甚至可以从中推断出部分角色的真正身分！

艾蜜丽的超能力



强化型透视的效果十分便于潜入和道具收集，建议尽早解锁。



远攀的判定效果可以通过按住后产生的抛物线落点朝向来判断，不确定的落脚点可以通过抛物线末端是否出现上升箭头来确定可否立足。



分身技能产生的影子被敌人发现后并不会算进统计中的被发现数，但被其杀死的敌人却会列入击杀数统计。



催眠召出的虚空幽灵有一定的判定范围，最好将其设置在人群的中间以实现效果最大化。将这招与骨牌组合使用可以事半功倍。





骨牌的效果在连接第二个人的时候才会产生，魔力也是从此刻开始消耗。玩家若想尽可能的节省魔力，可以在连接一个人之后等待魔力恢复至最大值时再连接下一个目标，这样比起直接连接可以大幅节省魔力的消耗。连锁敌人时需要注意每个敌人所处的位置，防止坠崖或跌入火堆造

Tips｜如果与敌人或NPC的高度差不够或头顶有障碍物，不建议采取坠落攻击，因为可能会来不及触发按键判定。

成误杀。（PS：该技能在潜入过程中十分实用，建议尽早解锁并升级至最大效果。）



暗影行走升级后的鼠影化身可以无视部分任务线索，省略寻找密码或钥匙的过程，直接通过老鼠隧道进入原本封锁的区域。（PS：强化透视后可以更容易的找到“老鼠洞”。）

柯尔沃的超能力

注：柯尔沃的能力与前作基本相同，有过前作经验的玩家可以自主搭配。



爆破飓风效果十分强力，绝对是烧杀抢掠、提高混乱度的必备能力。



附身能力涉及奖杯/成就，且多数情况下都可以帮助玩家直接进入特定的封锁区域，钻老鼠洞和游入管道的方式与艾蜜丽的暗影行走类似，附身在敌人或猎犬身上还可以若无其事的通过光幕或同类的敌方陷阱。值得注意的是附身在敌人身上时，若造成宿主死亡则会被算入击杀统计。



如入无人之地的暂停时间，解锁和强化该能力需要大量的符文，不论是对潜入还是杀敌都非常有帮助，该能力的回报绝对物超所值。

吞噬鼠群的效果极其残忍，玩





家可以将该能力与附身能力组合来快速通过某些守备森严的场景，但切记不要离敌人太近，毕竟过街老鼠人人喊打。



瞬移的范用性比艾蜜丽的远攀更广，按住施放键时会出现上下两个标识，上方的标识（与准星持平）代表玩家瞬移之后的位置，下方的标识则代表瞬移之后玩家的垂直落脚处。玩家可以瞬移至空中无需刻意寻找牵引点，也不用费尽心思寻找可以施展落下攻击的高台，直接瞬移到敌人头顶即可，强化之后效果翻倍建议尽早解锁。

强化能力

两位主角的强化能力是通用的，且多为正面冲突情况所设，若玩家选择的是潜入路线不建议在此处耗费过多符文，这里也只介绍几项较为实用和特殊能力。



1.灵活度的高跳（按住跳跃键）效果在各种情况下都颇为实用，建议尽早解锁。



2.骸骨护符制作由于目前版本有BUG（后文提到）使得实用度大大降低，但部分护符特质的叠加效果仍然较为出众，玩家可以根据自身护符的收集情况选择解锁。

3制作符文因为要消耗大量鲸骨，且流程中收集的符文完全足够（不要求全能力解锁的话）所以不建议解锁。



4.暗影击杀十分适合那些不会藏尸或者懒得藏尸的玩家。

探索&敌人之我见

该系列中一直以来都有一种特性，那就是地形优势体现的极为明显。占据高处的有利地形不仅便于玩家观察当下场景的局势，游戏场景中还经常会出现“一楼门全锁，二楼开扇窗”的情况，而且有时看似关着的窗户其实也是可以从外围打开的。对于大部分敌人特别是人型敌人，只要玩家蹲立于其视野水平线的上方，就算是离得近到想吐槽的程度敌人也会视而不见，夸张点说就是“敌人眉毛以上都是安全区”，而且从高处发动的坠落击晕比从背后勒晕敌人的发生效果要快。所以不管是探索过程中还是应对敌人时，都建议玩家先找个高处的位置蹲下再作打算。

普通人型敌人除了上文中提到的善用地形优势应对之外，如果不小心吸引了敌人的注意使其上前来搜索，而自己又无处可躲时可以利用场景中的道具（酒瓶、杯子等）或是弩箭来声东击西，就算敌人从正面过来，只要赶在其头上的警示标示变红之前，用位移技能快速移动到其背后或者侧面的视野之外即可化险为夷甚至反杀。

有血蝇的场景多能找到易燃烧的酒瓶，如果手头没有烧夷箭或者想节省使用的话可以充分利用。

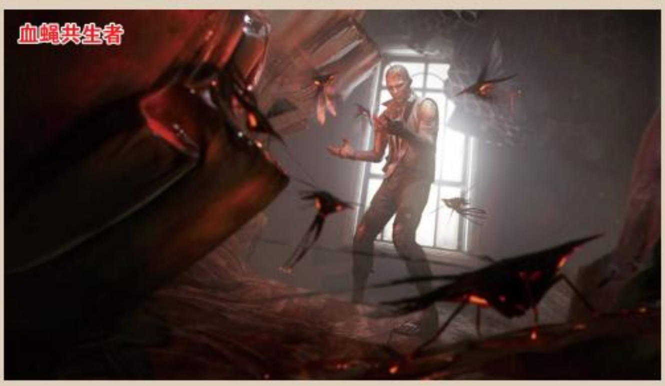
杀掉血蝇共生者依然会被算进统计的击杀数中，因为其周围



人型敌人



血蝇场景



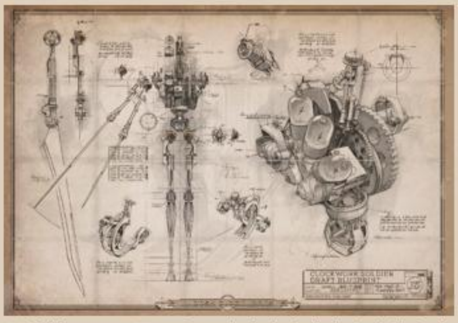
血蝇共生者

Tips 藏尸的最佳位置莫过于柜子上方、墙上较宽的管道和平台、还有天花板上的长型吊灯和花盆，当然还有垃圾箱（记得关盖）。

有血蝇保护所以也不太容易绕后勒晕，但他们的移动速度比一般人型敌人要慢，可以观察期行动路线事先设置陷阱，也可以在其行动范围内直接设置陷阱，然后用剑制造噪音来引君入瓮。

破坏发条战士并不会被列入击杀统计，最快的方法是直接用弩箭破坏双臂就能使其自爆。已经被激活的发条战士因为前后都具有视野，所以想不被发现就需要从其右侧贴近大腿处的电路控制器，再使用布线工具更改其阵营，但是更改阵营后的发条战士经常会误杀敌人（会被列入击杀统计），因此建议遇到这些家伙时先用弩箭打掉其头部，没有修改其电路控制





器的情况下只要玩家不跑动或造成太大动静都会相安无事。落下攻击可以直接破坏发条战士的头部（破坏后立刻蹲下即不算被发现），第二次落下攻击可以直接将其破坏（但会算入暗杀统计）。发条战士真正的弱点部位其实在背后，玩家需要先打掉保护壳才能看到一个发光装置，直接用剑的蓄力刺可以一击将其解决，但是也有很奇怪的情况（可能是BUG），玩家若是用弩箭打掉其背部保护壳，不管用什么方法（笔者甚至试过直接用黏雷）都无法破坏这个弱点部位（用手枪破坏则不会出现该情况）。

死灵犬与普通猎犬类不同无法被麻醉，但从背后接近它们都会被其察觉（后者察觉的速度更快），且不论用何种手段将它们杀死都不会被列入击杀统计（但坠落击杀和背后杀都会被列入暗杀统计）。死灵犬在尚未苏醒状态（地上冒着烟的头骨）就算隔着障碍物靠近也会将其惊醒，可以直接远距离用弩箭将头骨击碎一劳永逸。如果是已经苏醒的死灵犬，将其击杀后会回到头骨状态（一段时间后会重生），玩家还可以直接捡起头骨将其扔出摔碎。



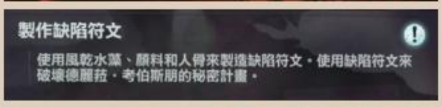
最终BOSS战不被发现+非致命手段任务达成攻略（涉及剧透！）

注：因为相较于其他关卡中的任务目标，最终 BOSS 的打法和非致命手段都比较特殊，所以在这里介绍一下打法。



首先玩家在探索场景的过程中会得到任务线索，指明德丽菈在督军的小礼拜堂制作某种神秘的东西并提示玩家前往查看，在那里调查“德丽菈论符文调和”的文字信息会更新任务线索，再通过房间内的风干水藻、颜料和人骨来制造缺陷符文。













让电梯恢复电力后玩家来到王塔屋顶（注意该场景两侧的高墙上分别有两个巫女），从建筑物右侧的窗户潜入到德丽菈所在的王座之间。





这里会出现两种情况，第一种德丽菈会在画布前作画，第二种是德丽菈坐在王座上。前者玩家只需潜行下去对其使用心脏即可，而第二种情况下德丽菈的身旁会有多只死灵犬保护，就算玩家在没有被发现的情况下绕道她身边并对其使用心脏，剧情过后依然会被统计列入 1 次被发现数（笔者甚至还尝试过在未被发现的情况下先将死灵犬催眠再对德丽菈使用心脏，结果依然会被判发现）。所以遇到这种情况建议在行动之前先留个存档，再尝试利用潜入的窗口位置先用弩箭将死灵犬挨个击杀（记得随时查看统计），有时击杀一两只其他的死灵犬就会全部消失，也可以尝试潜行到王座的右侧先安置缺陷符文再立刻回到高处，死灵犬可能就会挨个退下，之后再上前对德丽菈使用心脏。



第二种情况的潜行推荐路线

Tips | 有些钥匙或密码会被场景中的道具遮挡或隐藏在照片及画框中。



灵魂返身后德丽菈会进入画中世界，正常流程下需要把隐藏在石像人群中（5个）以及王座上（1个）6个德丽菈的分身挨个消灭，其本人才会现身与玩家决一死战（昏睡飞镖对德丽菈及其分身无效，直接击杀分身不会被算入击杀统计）。但其实德丽菈的真身就藏在刚进入画中世界时玩家身后的石山上，从右手边爬上去完全不会被她发现，之后要怎么做应该不用多言了吧（笑）。

成就/奖杯综述

如前文提到的，本作没有与难度挂钩的成就/奖杯条件，所以大家完全可以在最低难度下进行挑战。不杀人+不被发现的挑战可以在追求低混乱度结局的周目中一并搞定，而不使用超能则可以在低难度下与高混乱度结局一起达成。建议大家不管是以哪个结局为目标，都在每个任务的起始位置留一个存档，既方便各种不同的战斗挑战，任务中互相冲突的成就/奖杯也可以实现“一档双择”。详细的成就/奖杯攻略将留到下期为大家奉上。

成就/奖杯列表

名称	点数/杯种	解锁条件
丹沃尔之昼，卡纳卡之夜	白金	获得此奖杯外的所有奖杯
皇室图章	10/铜杯	已收回你的图章戒指
南方珍宝	10/铜杯	已抵达卡纳卡
内心的野兽	10/铜杯	已处理亚历珊卓·海芭夏医生
迷宫之心	10/铜杯	已在机关宅邸发现安东·索克洛夫
1849年之夜	10/铜杯	已造访过去
灵魂窃贼	10/铜杯	已带走德丽菈的灵魂
公爵下台	10/铜杯	已消灭卢卡·阿比尔公爵
最大的礼物	10/铜杯	已拯救你最后一个已知的家人
言论自由	15/铜杯	拯救丹沃尔报社印刷业者
病态偷窃	15/铜杯	为明蒂·布兰查德窃取尸体
缓刑	15/铜杯	制止戴维队将某人推进光幕
无畏之坠	15/铜杯	从艾德迈尔的最高点纵身而下，收拾下方的敌人
抗血清	15/铜杯	在恐怖鞭痕号上与海芭夏医师交谈
三死之地	15/铜杯	杀死帕欧罗三次
无声	15/铜杯	在金朵希没察觉到你的存在就消灭金朵希
神谕回音	15/铜杯	倾听神谕团姊妹的声音
战嚎死忠	15/铜杯	支持沙尘区战嚎
众生院信徒	15/铜杯	支持沙尘区督军
灵光乍现	15/铜杯	没有在其它地方找到解答,就破解金朵希锁
暗中进行	15/铜杯	不杀死餐厅的戴维队士兵，就拿到阿拉米斯·斯帝尔顿的主钥匙
淹水的地下室	15/铜杯	将水排干，取回符文
年久失修	15/铜杯	找到隐密的阳台通道
好久好久以前	10/铜杯	已听说梅根·佛斯特的故事
凉亭	15/铜杯	最后一次向洁瑟敏致敬
亲昵生狎侮	15/铜杯	数度搜刮贾法尼
邪教雕刻师	10/铜杯	制作10个骸骨护符
心跳终结者	30/铜杯	在不到1.5秒内消灭6个敌人
还治其身	10/铜杯	用敌人自己的子弹杀掉他们
生生不息	30/铜杯	附身一次，在人类、猎犬、老鼠、鱼和血蝇之间轮转
如幽灵般的	30/银杯	在无人知晓注意下完成整项任务
替代方案	20/铜杯	不造成任何伤亡就完成整个任务
黑市窃贼	20/铜杯	搜刮黑市商店
纪念品	30/银杯	收集恐怖鞭痕号的全部装饰品
资金充裕	30/银杯	找到60% 的赃物
心脏的呢喃	10/铜杯	用心脏听40个不同的人的秘密
艺术收藏家	30/银杯	获得所有可收集的画
时计收藏家	30/银杯	获得3位时计士兵的号码牌
恶棍	10/铜杯	消灭20个浑然不知的敌人
杂技演员	10/铜杯	用机关宅邸消灭10个敌人
暗影	50/金杯	在无人知晓注意下完成游戏
肉身与钢铁	50/银杯	不用超能力完成游戏
皇家圣卫	50/银杯	与柯尔沃·阿塔诺一起完成游戏
女皇	50/银杯	与艾蜜丽·考德温一起完成游戏
良心无愧	50/银杯	以低度混乱完成游戏
混乱帝国	30/银杯	以高度混乱完成游戏
恋人	10/铜杯	在2名角色杀掉对方前以骨牌连结他们
索科诺斯之歌	10/铜杯	在卡纳卡找到3对音乐二重奏，并聆听他们的乐曲
滑行神射手	10/铜杯	在滑行时成功击中头部
皇家间谍头子	10/铜杯	登上恐怖鞭痕号，浏览梅根·佛斯特与安东·索克洛夫的所有日志与声谱
清清白白	50/金杯	不杀半个人就完成游戏

1.01版本BUG汇总

1. 中文语言环境下会出现UI或文本内文字显示不全的现象，如果继续游览文本内容可能会出现游戏内所有文字消失的情况。（重启游戏即可解决）而且该情况越到游戏后期出现的几率越频繁，估计与玩家收集的文本数量有关，梦叶到最后一关时只要切到传说与地图一栏就必定会出现该BUG。

2. 个别骸骨护符的增益特质，在制作并叠加后会出现相反效果。如“勒晕敌人速度稍微加快”的特质在叠加后效果反而会变慢。相同情况的BUG特质还有神灵池（魔力恢复速度稍微加快），但像殡葬业者（搬运尸体时移动速度变快）的特质在叠加效果后反而会比没有搬运尸体时的移动速度更快！

3. 皇家美术馆关卡会出现BUG敌人（复数），导致不论玩家用何种方法让这几名敌人失去意识（不杀死）并妥善处理（藏尸），在对最终目标角色使用非致命手段达成任务后，这几位BUG敌人都会被系统强制判定死亡并列入击杀统计。除了事先回避外，若玩家已将其放倒（未击杀）并进展到该主线任务的最终步骤，可以在对目标角色实施非致命手段前存档，解决目标后再回到场景中寻找是哪几位敌人被强制死亡，明确BUG敌人后读回解决目标前的存档，先将他们全部带回并放入主角来时乘坐的小艇上再挨个给一发“昏睡箭”，之后继续进行非致命手段即可。虽然玩家回到小艇处会发现这几位敌人依旧为死亡状态，但系统却并未将其列入击杀统计。

结语



对于每一个喜欢探索并追求完美的玩家来说，本作的游戏体验真可谓“痛并快乐着”，流程中的分支与可能性之多，两三个周目想要完全研究透都很有难度，本次的特快内容只求能在一周目时帮助到各位玩家攻关，而更加详细完整的攻略部分和难点奖杯解析请大家期待下期杂志吧！（PS：侧目看一眼已经二周目却仍然在疯狂读档判明各种事件触发条件的饭老板……）

Tips | 持剑蓄力时也会有自动锁定敌人部位的效果，可以实施更加精确的刺击。



攻略透解 GUIDE THROUGH

●本文对应游戏版本：1.05
●本文对应语言：简体中文

文 三日月　美编 心の永恒

看门狗2	Ubisoft	动作冒险
多机种 Watch Dogs 2		中文版
2016年11月15日	本地1人、在线2～4人	对应年龄：18岁以上
售价为PS4、XOne：420港元		

本作一改前作留下的诸多缺点，在保留前作特色的前提下，本作得到了进一步的进化。更加多样化的黑客技能让玩家在任务中有了更多的选择，只要方法得当，甚至不需要玩家和敌人正面冲突就能完成任务。本作的支线内容同样非常丰富且重复度不高，这个美丽的旧金山指的各位玩家去慢慢探索和发掘其中所隐藏的秘密。

操作说明

Xbox One版	PS4版	作用
A键	×键	进入掩体
X键	□键	更换弹夹/（长按）控制遥控装置
Y键	△键	进入车辆/互动
B键	○键	近身搏斗
LB键	L1键	快速黑入/（长按）透析目标
LT键	L2键	瞄准/跑酷
LS键	L3键	冲刺/切换到瞄准镜
RB键	R1键	使用投掷物/（长按）大规模黑入
RT键	R2键	射击
RS键	R3键	进入“网络入侵”视角
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角控制
方向键↑	方向键↑	取出、收回武器/（长按）切换装备
方向键↓	方向键↓	调出动作栏
方向键→	方向键→	使用四轴飞行器
方向键←	方向键←	使用跳跃者
MENU键	触控板	呼出地图
VIEW键	OPTIONS键	开启手机菜单

奔跑与攀爬

本作中主角的移动比上一作的艾登·皮尔斯要灵活和花哨得多。和《刺客信条》系列”类似，只要按下R2键移动就能让主角自动跨越障碍，配合L3键奔跑可以作出很多很花哨的跑酷动作。但和刺客不同的是，主角顶多也就是会跑个酷而已，爬墙爬楼什么的还是不懂。顺便一提，如何到达高处也是本作的主要谜题之一，很多道具或者收集的位置都是放在正常人包括主角都很难到达的高处，如果到达这些地方就需要玩家思考了。常见的方法有找到高空作业车、升降台、起重机等然后黑入，要不就使用一些高度比较高的车辆当成平台爬上去，少部分还需要玩家通过特技飞车直接飞上高台。



Tips 本作的大部分支线任务都和全成就/奖杯无关，但还是有那么两个支线是和成就/奖杯相关的。其中“狡猾的狐狸”所对应的支线触发点有三个，其中一个在唐人街南面的一个餐厅里（可以直接瞬移过去），另一个是北滩的酒吧，最后一个在科伊特塔。只要玩家黑入指定NPC就能触发这个支线。

黑入/透析目标



本作主角能黑入的物体比起上一作数量增加了不少，但操作变化不大。轻按L1键即可快速黑入，一般用在一些紧急时候，黑入能启用的功能也只有一个。长按L1键即可透析目标，此时就会有更多的黑入选择。黑入选择最多有四个，分别对应×/□/△/○四个键位。根据黑入目标的不同，这四个功能也会有略微的不同。

部分黑入目标，例如起重机或者升降台这种可以通过按下□键来进行更加精密的遥控操作，熟练运用会让游戏方便不少。另外，黑入有一定的距离限制，而且只能黑入"看得到"的目标，这个规则和上一作是一样的。除了利用监控摄像头扩大自己的视野范围来增加黑入范围外，按下R3键使用"网络入侵"视角也能黑入一些正常情况下看不到的目标(例如墙另外一边的摄像头)。

值得注意的是，游戏中还有一些不能利用远距离黑入的目标，这些目标都需要玩家使用跳跃者甚至是亲自本人去进行实体黑入。除了一些任务要求的目标外(例如各种服务器)，最常见的就是"闭路终端机"。"闭路终端机"在游戏中会显示为"USB接口"，玩家需要本人或者利用跳跃者才能对其进行黑入并打开指定的门。锁上的门和终端机间会以红线连起，利用网络入侵视角可以清晰地看到。

另外在本作中还有另外一种特殊的门锁，其显示为"带钥匙的锁"。这种锁虽然不需要实体黑入，但需要玩家先找到密钥。密钥即可能在一台电脑上，也有可能在一个人身上。不过好在的是无论是密钥还是门锁都可以遥控黑入，所以一般不会给玩家带来什么麻烦。值得一提的是，和闭路终端机的线路类似，密钥以及门锁的位置同样可以通过网络入侵视角来看到。

几乎所有透析目标后才能选择的功能，甚至是部分快速黑入的功能都需要耗费"僵尸网络"。可能是因为在上一作中太多玩家吐槽过"手机电量"这一设定，本作中电量被"僵尸网络"取而代之。两者功能是一样的，僵尸网络会在消费一段时间后自动回复，玩家也可以通过入侵路人或者敌人的手机来补充。

顺便一提，除了各种"数码世界"的要素外，一些标记过的敌人、可收集或互动的物品等都会在网络入侵视角显示。其中蓝色为道具以及各种遥控设备、红色为敌人、橘色则是目标或者重要数据。从这个和"鹰眼"没啥区别的超能力看得出DecSec里的大部分成员至少主角应该也是刺客后裔没跑了。

研发/粉丝（追随者）



为了对应本作的世界观，传统意义上的"学习技能"和"经验值"变成了现代人更熟悉的"研发"以及"追随者"（也就是现在大多社交媒体中的"粉丝"）。在游戏中每当玩家完成一项活动（主线任务、支线任务、赛车、当司机、和名胜合拍）都会获得一定量的"粉丝"，粉丝到达一定数量后玩家就能获得研发点数，使用研发点数就能获得新技能。另外研究点数还可以在大地图探索时直接获得，这些研究点数会以"黑色骷髅头"的标志显示在地图上。

在本作中，玩家可以选择的技能有很多，根据玩家的游玩风格，学习的技能也有不同的方向。例如喜欢直接拿着枪就是干的玩家就是侵略者风格，重视枪械战斗的战斗专家以及重视升级投掷物性能的修缮改造就应该优先获得，而喜欢潜入以及利用各种黑客技术和装备的玩家则可以考虑选择增强自身黑客能力的其他技能。

部分技能除了需要研究点数外，还需要玩家找到相应的"重要数据"。这种能算是收集品之一的重要道具会在玩家发现后，在地图上以"绿白色骷髅头"表示。重要数据一般需要玩家解开谜题才能获得。

不过说是这样说，还是有那么一些技能是出门在外必备的。其中例如入侵载具中的"劫车犯"（不引起路人注意偷车）和社交工程中的"改良透析器"（自动标记钱多的路人）。在笔者看来，虽然本作素质很高，但射击手感却不太能令人满意，战斗难度也不算低。在被敌人发现后敌人的攻击欲望相当高而且主角也不算耐打（默认难度）。相反潜行的难度却不高，很多任务只要方法得当，甚至连枪都不需要开一发，因此笔者还是推荐优先学习与黑客相关的技能。另外一点需要玩家注意的是，本作单纯通过积累追随者升级所获得的研究点数是有限的，升级到一定程度后将不能再获得研究点数，之后的研究点数就需要玩家在大地图中探索获得了。

大规模黑入

除了普通的黑客技能之外，本作还保留了类似于上一作那种"按钮轻轻一按立即全市断电"的炫酷大招，这种技能被称为"大规模黑入"。这些技能都需要玩家花费研究点数才能获得，一共有三种：大规模通讯干扰、大规模系统当机和大规模载具黑入。其中大规模通讯干扰和大规模载具黑入分别是通讯干扰和载具黑入的强化版，而大规模系统当机则类似于上一代中的"大停电"，不过实际效果就明显没有上一作强了。获得大规模黑入技能后，这些技能会和武器以及道具一样设置在装备栏里（长按方向键↑），选择后按下R1键就能发动。发动大规模黑入也不需要僵尸网络，但使用后需要等待一段冷却时间才能再次使用。

敌人阵营以及管制区域

本作中敌人的阵营有很多，其共同点就是和玩家所属的DecSec是敌对关系。本作的阵营主要分为执法部门和罪犯两种，执法部门主要有最常见的警察、和玩家作对最多的保安公司以及基本只会在剧情中出现的FBI。罪犯就比这更多了，除了各种区域的帮派外还有敌对的黑客组织。和大部分开放世界类似，只要玩家做违法的行动或者在不该出现的地方出现并被人发现，就会引起相应阵营的攻击和通缉。

不同阵营的通缉度是分开算的，但是通缉后追捕玩家的强度和方式会随着阵营变化而变化。例如执法部分在追捕玩家时会出动直升机，但是罪犯更多的只会开着车来追你而已。在通缉状态下，只要没被敌对阵营发现，一段时间后就会进入逃离状态，一旦逃离成功通缉等级也会随机消失。

除了执法部门的三大阵营之间外，其余阵营都会和执法部门以及其他不同阵营进行战斗。玩家可以通过使用技能来让这些阵营之间发生战斗，从而让自己的潜入或者战斗变得更加有利。

本作几乎所有主线任务都是发生在管制区域内。管制区域这个概念想必也不必笔者多说，红通通的区域一看就知道是闲人勿进。除主线任务外的管制区域内，大部分都放置着金钱、道具或者是重要数据，不同的管制区域会由不同的阵营来看守。另外只要管制区域内的敌人全部都陷入不能战斗的状态，管制区域会暂时变成一般区域。虽然没什么实际意义但玩家可以借此来判定区域是否已经安全。



潜入和战斗



本作的潜入依然保持育碧一贯特色，玩起来各种束手束脚。利用好黑客技术和地形优势，玩家可以不必像蛇叔鱼叔这两位前辈那样身手敏捷，只要找到一条正确的潜入路线就可以避免很多无谓又无趣的战斗。

值得一提的是，除了各种巡逻的敌人外，玩家还需要注意狗和群众。狗在本作中算是潜入部分里比较无解的部分，原因主要集中在它没有手机（废话），一些能够吸引人类敌人注意力的黑客能力在它面前毫无意义。而且它可以通过嗅觉来找到玩家的位置，因此十分麻烦。在遇到狗的时候建议直接用电击枪、电击设备（手雷）或者场景要素直接电晕。在管制区域内还会有一些一般群众，这种群众在发现玩家后不会进入敌对状态也不会攻击玩家，但他会不停大叫勒令玩家离开，有时候会因此迎来其他敌人，对付方法可以参考狗，当然无视才是最好的应对方法。

不算用枪，本作解决敌人的方法分为两种：近身击倒和电击。从实际效果来看，前者比后者更加实用，但也更加危险。电击可以通过武器或者场景要素来达成，被电击击倒的敌人会陷入失去意识的状态（显示为“ZZZ”）。在这种状态下一旦被同伴发现就会被叫醒，然后该区域就会进入警戒状态，敌人会开始搜寻玩家。而即便不被叫醒，在一段时间后他也会自动醒来，后面的发展和上一种情况一样。近身击倒相比而言就保险多了，虽然被发现的话同样是会进入警戒状态，但敌人一旦被击倒就不会再醒来。

投掷物

在获得相应技能后，玩家能获得电击设备和炸药设备。虽然翻译听起来很怪，但实际上这两个东西就是电击手雷和爆炸手雷。这两种东西的功能就和它们的名字类似，但是玩家可以通过黑入来立即引爆或者制造成一个陷阱来对付敌人。和大规模黑入类似，投掷物在使用后一段时间能自动补充。其效果范围、携带最大数以及回复时间可以通过获得相应技能来升级。

四轴飞行器和跳跃者

本作中新加入的两个小玩意在实际游戏中用途很大，简单而言就是玩家的“四肢和双眼”。四轴飞行器需要玩家花费一定量金钱在大本营的3D打印机里购买才能获得，它的主要功能是侦查。在其上面可以发动网络入侵视角，从而标记该区域的可黑入对象以及标记敌人位置，它同样可以进行远距离黑入，然而却不能捡取道具或者进行实体黑入。不过在升级后却能获得跳跃者所没有的新功能：使用投掷物，这种类似于小型轰炸机的功能使其在一些后期的任务里能够发挥奇效。

相比之下跳跃者就实用多了，虽然不会飞但它依然能够进入大部分场景，而且和飞行器不同的是，除了远距离黑入外，它还可以实体入侵以及捡取道具。在大部分流程中，玩家甚至可以不用本人出动，直接派个跳跃者进去就能完成任务。但由于不能飞行的缘故，跳跃者被发现的几率会比飞行器高一点。

敌人在发现这两个小玩意的时候是会攻击它们，但发现后短时间内其攻击动作一般不会太猛烈（扔个石头踢一下什么的），但时间一长就会立即开枪。遥控设备被破坏后敌人会进入警戒状态，而玩家则需要等待一段时间后能再次使用该设备。



网络绕接

和上一作类似的解谜小游戏，惟一不同的是这次不再是虚拟的电子空间解谜而是直接把谜题放在了现实场景中。规则简单易懂，玩家需要通过黑入节点，调整路径从而让数据流成功穿过网路并到达终点。在流程中不乏规模巨大的网络绕接，但只要把握要点其实难度并不高。其中一个比较简单粗暴的方法就是从终点（或者是某个节点）为起点逆向连接通路。

你好，世界。

流程要点

1. 序章简单而言就是个剧情介绍兼教学关。一开始进入数据中心的流程中，先通过骇入摄像头的方法确定巡逻敌人的位置，这一点基本上是之后每段潜入之前都必做的事情之一，和上一作基本类似。当然过了序章并购买了四轴飞行器后侦查就可以交给无人机了。

2. 作为序章，本章节的敌人数量并不多，小心几个躲在大型空调机后面的敌人即可。在这里顺便一提，本作中主角的近身击倒动作持续时间很长，很容易就会被附近的其他敌人看到。电击枪虽然好歹勉强算是个中距离武器，但是击中敌人后敌人会在一段时间过后醒来，而且一旦没打中很容易就会引起敌人觉察。在没有升级的情况下，游戏中后期甚至还会出现一些电击枪不能击倒的身穿装甲的敌人。





3. 不过在游戏这个阶段玩家也没有什么杀伤性武器，还是老老实实潜行过去吧。值得注意的是，这里玩家如果被敌人发现的话，敌人的数量会变多，对于现在的玩家来说还是挺麻烦的。

4. 黑入闭路终端机后就能进入数据中心了。数据中心由于是个多层建筑的缘故，很多敌人会分布在楼梯口处这种麻烦的地方，笔者同样建议先用摄像头把敌人的位置都标记一次再开始行动。在这里玩家也会第一次遇到需要使用密钥才能打开的门锁，不过这里的密钥位置还是比较简单粗暴的。

5. 进入控制室后就会进入第

Tips “呕”发事件这个成就/奖杯建议在地图右上角的“杰克·伦敦广场”碰运气，这个成就/奖杯非常看运气，虽然说醉酒的路人呕吐几率高一点，但实质上所有NPC都有呕吐的可能，关键只在于你有没有这个缘分而已。

一次的网络绕接谜题部分，由于是教学关的模式依然难度不高。之后玩家会选择一个“新形象”来代替自己被删掉的个人资料，而这个形象就是多人游戏里其他玩家眼中的“你”的形象。随便选就可以了，之后觉得不满意的话可以在设置里面更换。

6. 开始逃脱的时候会进入设置“陷阱”的教学。对准电箱（后面还有燃气管、燃料罐什么的，操作一样），长按L1会进入透析菜单，按 × 键立即引爆，□键则是设置陷阱，敌人一旦靠近范围就会引爆，○键会使该物体发出声音吸引敌人靠近，△键则会暂时关闭这个物体，然而并没什么用。在这里顺便一提，玩家的投掷物操作同样类似，玩家同样可以通过黑入来把“手雷”转换成“陷阱”。

7. 逃脱的部分没什么好说，由于此时敌人会四处走动寻找玩家。嫌潜入麻烦的玩家可以直接沿着楼梯一直往下跑，快到底层时按住R2键在边缘往下跳，之后就可以畅通无阻地来到目的地。虽然中途难免会被打中几枪，但基本不会死掉。

8. 漫长的剧情过后，我们的主角以下半身穿着一条内裤的雄姿展开了《看门狗2》的冒险之旅。买裤子的话需要在专门的服装店去购买，买纪念品的小摊可没有什么裤子卖。此时的主角也不会什么无声偷车的神技，偷个车竟然还要撬门什么的毫无技术含量，笔者还是建议玩家选择不需要撬门的摩托车或者敞篷车。另外建议选择到地图下方，金门大桥对岸的市中心的服装店去购买裤子，这样买完裤子后会离接下来的目的地更近一些。

9. 严格来说，《公园散步》才是本作的第一个正式章节。不过内容就和章节名一样，公园散步。对于玩家来说，这个章节的最大意义是告诉玩家支线任务的发现和触发条件。网络入侵视角显示过的支线任务触发点即便玩家没有第一时间去触发，也会在大地图上直接显示，十分方便。



10. 在技能点够的情况下，优先获得“社交工程”下的“分散注意力”，这是第一个技能也是在潜入中相当实用的技能之一。

网络车神

流程要点

1. 虽然换了个名字，不过对美剧有一点了解的玩家应该不难发现“网络车神”实际上是在恶搞美剧《霹雳游侠》，车子的外表甚至连改都不改一下。

2. 本作的主线任务都是由几个短任务结合起来，由于部分短任务是真的很短而且很可能就是剧情而已，因此下文的攻略将会把一个大任务整合成一个章节一并讲解。

3. 本任务的第一阶段《黑了就跑》需要玩家进入摄影棚去偷窃预告片的演示文稿。潜入的路线有很多，当然方法也有很多。其中一个比较安全的方法直接在摄影棚的正门附近找个安全地方呆着，然后利用棚里的摄像头寻找密钥，密钥的位置在大门正对面二层的车厢里，利用摄像头遥控黑入不能获得。如果此时玩家已经购买并装备四轴飞行器就更方便了，直接大摇大摆飞进去拿到密钥就可以了。



4. 拿到密钥后就可以使用跳跃者直接往电影剧本的方向走了。获得密钥后只要打开一扇门就可以到达剧本所在的位置。把跳跃者拿出来，中途利用木箱躲开警卫的视线。更衣室前会有两个警卫守着，其中一个会走来走去，另一个则会坚守门前。等前一个走远后利用“分散注意力”干扰另一个警卫，然后开门进去拿剧本。



4. 在正门的另一边（西南边）的二层还有另外一个入侵点，玩家需要利用升降台或者攀爬才能来到这个入侵口。之后还需要操纵跳跃者打开通风口，躲开警卫，然后黑入闭路终端机才能打开门。考虑到本文所使用的战术玩家甚至都不需要亲身进去现场，门其实开不开都没有关系。操控着跳跃者躲开警卫然后下载E-mail就可以了。



5. 如果玩家是按照上文的流程完成任务的话，逃脱应该是毫无压力，慢悠悠走出去就可以了。

6. 偷车的任务《取得智能车》建议从东南面的入口进入，那里警察的数量较少而且掩体也多，最重要的是离目标也不远。利用场景物品以及神技“分散注意力”解决少数的几个警察后就可以去拿车了。拿车后的逃脱环节就是和上一作类似了：路上的蒸汽管、十字路口的红绿灯、地下停车场等都是玩家可以利用或者躲藏的地点。惟一需要注意的是，尽量不要走直线或者上高速，本作中警察的车速度还是挺快的，而且本作的驾驶手感虽然有所改进，但一旦被撞依然会失控犹如脱缰的野马一般。



7. 任务的最后一阶段《网络特技车神》就是单纯的飞车环节了，对驾驶不太在行的玩家可以选择稍微开慢一点以免错过检查点。不过由于大部分都是直路或者系统设定好的路线，因此路上的警察一般不会给玩家带来什么麻烦。

无利可图

流程要点

1. 这个任务只有在玩家完成“网络车神”后才会出现。和上一个任务恶搞《霹雳游侠》类似，这个任务同样恶搞了现实的某个事件。名为吉米·西斯卡的知名帅气动作男明星加入了名为“崭新黎明”的号称能和外星人交流的新兴宗教，这明显就是恶搞汤姆·克鲁斯和山达基教嘛！

2. 在《主日入学》中，由于入侵大宅的绝大部分入口都被密钥锁住，玩家首先需要在东边的停车场使用跳跃者从通风口进去。进入大宅后利用黑入摄像头再找到密钥就可以打开入口了。之后就简单多了，大宅内的守卫并不多，由于下载资料需要玩家实体黑入，且下载时本人需要呆在指定范围内，因此笔者还是推荐直接上楼亲自去下载一下。下载后敌人会开始在区域搜索，而玩家需要做的事情就是呆在范围内等待下载完毕。下载完毕后立即从二楼的出口离开即可。



3.《失踪人口》的潜入部分推荐玩家从西北面的出口入侵，虽然四周巡逻的敌人略多，但胜在离目标地点很近。另外一个推荐的入侵点就是南面也就是目标区域最深处的大屋，这里屋顶处的山坡实际上是可以爬上去的，爬到屋顶后玩家就可以无视掉几乎所有敌人来到目的地。

4. 不过无论是想偷资料还是



救人，玩家都需要先找密钥。密钥有两个，一个在手提电脑上，另一个则在敌人身上。同样的，利用四轴飞行器可以轻松把密钥拿到手。之后利用跳跃者把资料偷到手就行，值得注意的是资料所在房间里还有一个敌人，利用技能引开他的注意后再进行下载。

5. 如果你的入侵位置是南面大屋的话，救人就十分简单了，当然你也可以直接绕一个圈回到大屋处的入侵位置。当然还有另外一个更简单的方法，直接派个跳跃者进去救人就可以了（从出场率来看，本作的主角是跳跃者啊）。

6.《亵渎者》的潜入部分不难，玩家需要先把位于左边保安室的密钥给拿到手。由于其中一个密钥所在地附近还有两个警卫，建议还是自己去把警卫解决掉后再获得密钥，免得跳跃者被发现后引起警报。另一个密钥在大教堂的二楼，利用四轴飞行器可以轻松从远距离获得这个密钥。

7. 获得密钥后就可以前往目的地了，因为进入教堂后玩家还需要解决一个网络绕接谜题，建议玩家先把正门外头两个巡逻的敌人都解决掉，免得解谜时被他们发现。





8. 顺便一提，保安室下面还有一个地下停车场。其所连接的闭路终端机可以通过跳跃者从保安室的通风口进入，里面除了有一笔钱可以捡之外，还有几台跑车，一会逃跑时就可以用得上了。

9. 剩下的流程就很简单了，在没有引起敌人注意的前提下，玩家可以一路毫无障碍地来到目的地。剧情过后只要离开该区域就行了。

甜蜜的家庭

流程要点

1. 从《甜蜜的抢劫》开始，细心的玩家会发现从这里开始敌人的强度开始变高了，最直观的就是敌人的装备从手枪变成了冲锋枪或者霰弹枪。正面硬干显然不是一个聪明的做法。

2. 获得密钥的方法和之前类似，利用四轴飞行器可以轻松地达成这一点。没有的玩家还可以选择利用跳跃者，小心不要被守卫发现即可。仓库里还有几台卡车，必要时可以把跳跃者开到车底来躲开守卫。

3. 获得密钥后就能开始正式潜入了。笔者推荐的路线是直接游泳来到目标卡车所在的港口，上岸后把卡车旁的警卫给放倒（方法随意，因为这个方法很快就能结束任务，因此警卫醒不醒来完全不重要）。上卡车后按○键可以躲在车里，之后就可以放出飞行器或者跳跃者去获得密钥了。如果获得了密钥就更简单了。遥控开门，然后发动车子立即走人！只要玩家动作够快，玩家可以在警卫呼叫增援前离开这个区域。





4. 在开始《无线网络之王》前，强烈建议玩家把“扰乱城市”下的“机器人漏洞攻击”和“关闭保安系统”技能给获得。守卫大宅的全是清一色机器人，鉴于对手也不是人类，我们也没必要亲身上阵。进入大宅的方法有很多，在获得了上述两个技能后，直接把保安系统和守卫机器人就可以大摇大摆地进去了。如果没有学会这些技能的话就有点麻烦了，正门入侵的话可以操纵着跳跃者跟在机器人背后，趁机器人通过红外线时红外线会关闭的空隙通过红外线。之后趁机器人远离（或者直接关掉它，如果你有学会相关技能的话）时黑入闭路终端机（不过闭路终端机可以无视，如果玩家选择下文的另一条入侵路线的话）。

5. 密钥的位置在大宅一楼，从大宅东南面，厨房的通风口可以轻松进入大宅。最后需要下载的伺服器资料可以直接上楼获得。如果玩家有黑入闭路终端机的话，玩家从大宅屋顶打开天窗后就可以更加轻松地到达伺服器所在的位置。





6.《力争上游》如果用正常打法，先找到密钥然后一路潜行到目标的话会耗费大量的时间，进去难度不低逃出来时更难。最简单的方法就是把你的四轴飞行器拿出来，飞到目标所在的二层，隔着窗户黑入目标，解决网络绕接谜题，下载开始后操作主角从大门进去，躲开守卫视线找一个范围内的角落呆着（例如靠近入口的雕像处），下载完毕，任务完成！

7. 值得注意的是，无论是哪一个方法，下载开始后敌人都会开始搜寻这个区域。如果你是选择正常路线入侵的话，此时的你应该会在房间里。虽然敌人很快就会破门而入，但实际上只要沉住气呆着不动就能躲开他们，不要轻举妄动！

8. 在《包罗万象》中，推荐的潜入路线是从正门进去然后往左边走，这条路上的敌人较少，玩家不会遇到太多的抵抗。之后选择从屋顶入侵，解决屋顶的两个敌人后可以派出跳跃者进入通风口就可以关闭里面的闭路终端机。该区域的另一个闭路终端机就在楼顶，很容易就可以发现。之后的窃取资料可以用回老方法，直接派跳跃者推门进去把资料下了就好，中途小心附近巡逻的敌人。

9. 最后还需要玩家解决一个网络绕接谜题，不过对于各位玩家来说想必也不是什么难题了。

镜中世界

流程要点



1. 没想到堂堂DecSec竟然被僵尸粉入侵了，主角众人肯定不能对此坐视不理。

2. 入侵“呼朋唤伴”的部分相当简单，毕竟这并不是什么管制区域。玩家可以自己来选择入侵的路线，玩到这里各位玩家想必也已经相当熟悉入侵的那老一套步骤了。进去后可以顺便熟悉一下建筑的内部结构，顺便可以确定一下出口的位置，一会之后能用上。

3. 逃脱的环节千万不要从北边逃走，那里正是警察进来的方向。往东南面的门逃出去，这个出口的警察数量是最少的。出门后立即找一台车然后赶快逃出这里吧。



4. 剧情过后和所有同伴都对话一次后就会进入一个网络绕接谜题，这次的网络绕接谜题还有时间限制，时间限制过后该节点线路会重置，不过解决方法还是那一套。

铩羽奴歌

流程要点



1. 奴歌恶搞的是谁笔者我觉得也不必多说了……顺便一提，这个任务同时还恶搞了硅谷文化以及其他新兴企业那种所谓的“轻松且人性化”但实际上一旦玩脱只会导致工作效率无比低下的办公室文化，顺便还黑了一下当今IT行业中依然残存着的种族歧视。



2. 奴歌内部还是有挺多东西可以玩的，闲着没事干的玩家可以在安全区域里跟NPC聊聊天，值得一提的是这里还能玩一下滑梯（实际上在旧金山的谷歌办公室的确有这么一条滑梯）。

3. 虽然场景很大，但入侵的方式却很简单。密钥可以通过操作四轴飞行器进入通风口的方法进入房间并获得，这样还可以省掉黑入闭路终端机的功夫。

4. 进入伺服器前玩家还需要再黑入一个闭路终端机。闭路终端机还有两个守卫。不过只要仔细观察不难发现守卫的脚下就有一个通风口，又是主角跳跃者登场的时候了！解开门锁后别急着进去，门那里还有一个扫描器，关闭后再进去，里面还有一个背对着你的敌人。

5. 进入二层后依然是跳跃者的主场，打开通风口，躲开敌人，关闭机器人，然后黑入闭路终端机。中途只要小心里头房间的敌人即可。



6. 解救何瑞修只要按照提示黑入场景物品即可，不知道下一步该怎么办请使用你的网络入侵视角（R3键）。



7. 玩家需要的伺服器在6号房间，不过在此之前还需要解决一个网络绕接谜题。这次规模更大了，遇到线路走不通的时候不妨换个房间寻找新的线路和接口。

黑客战争

流程要点



1. 如果之前有关注本作的话，那么《破坏》的流程想必也不会觉得陌生。破坏ATM的方法有很多，用枪还是用炸弹任君选择。当然，黑入后破坏是最安静的（可以利用跳跃者代劳）。



2. 由于逃脱路线选择的关系，这个场景中的闭路终端机可以选择无视。之后玩家按部就班躲开敌人并前往目标就可以了，选择从餐厅后门入侵后，解决两个敌人后就可以开始使用跳跃者入侵并破坏ATM机了。由于这个场景还有狗的缘故，使用跳跃者无疑是最方便的。不过最后一个ATM机还是自己动手吧，搞定最后一个ATM机就可以坐船直接离开这里了。

3. 如果玩家之前获得了“远程遥控”中的“设备远程遥控”技能，飞行器可以投掷炸弹后就简单多了。玩家甚至都不需要进去，直接控制无人机扔炸弹就可以轻松解决敌人和目标。

4.《碉堡突袭》由于场景结构的缘故，潜入的路线比较单一。最直接的方法当然是从北面的山顶入侵，这样就可以直接到达目标所标记的碉堡入口。不过在进入之前还需要把在周围巡逻的三个敌人给先解决掉。场景中有不少电箱，玩家可以加以利用。不过即便被发现了也没什么，直接往入口跑然后长按△键进入，过场动画后警报什么的也会同时消失，十分真实。





5. 拆弹的时间实际上相当充足，中途那个死男人婆蓝尼还会捣乱你节点的线路，重新设置回去就可以了。这里可以用到之前提到过的“逆向连接通路大法”，这可以节省不少寻找线路的时间。

尽收眼底

流程要点

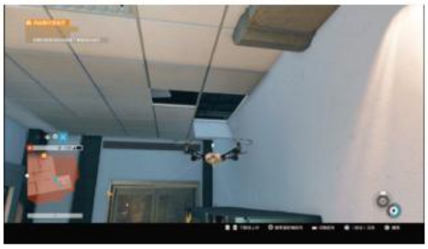


1. 在FBI眼皮底下下载资料有很多方法，躲在卡车后面的二层建筑是个不错的方法，但是在下载后一段时间FBI会开始四处搜索玩家，因此实际上不算保险，玩家可以用电击设备封住通往二层的楼梯，设置成陷阱模式可以限制FBI上来，而且也不会被人发现。



2. 另一个比较安全的点就是停车场隔壁住宅楼的三楼，这里是整个场景中最安全的位置。另外，玩家别忘了自己还有控制车辆这一招，直接控制货车到自己所在的位置再开始下载也是个不错的做法。





3. 在《德朗斯大厦》中，玩家首先需要解开一个网络绕接谜题，不过难度不高也没有什么时间限制。

4. 潜入到伺服器房间的方法有很多，最简单的方法依然是使用跳跃者。回到入口处，从左边的门出发，这条走廊上只有一个敌人和一个清洁工，建议都直接勒晕免除后患。在通过通道来到伺服器所在方向的东塔前放下跳跃者，然后利用技能分散通道上守卫的注意力并快速通过。到达东塔后左转并黑入闭路终端机，之后仔细观察天花板，有一个可以通过文件箱到达的通风口缺口。进入后就一路畅通无阻地来到伺服器房间。

5. 在开始黑入之前，先切换回主角（轻按○键）回到刚才的起点（招待处）电梯处。切换回跳跃者开始下载，开始下载后敌人会进入警戒状态并四处寻找玩家，不过此时的玩家应该已经回到入口处了，下载完毕后直接搭电梯逃跑就行。最后在底层还会遇到几个守卫，利用跳跃者引开他们的注意力，黑入闭路终端机然后开门走人就行了。

6.《工作中的"扳手"》看似场景很大，实际上相当简单，玩家甚至不需要进入管制区域。首先玩家要获得密钥，这个可以通过利用四轴飞行器进入建筑二层右侧的通风口进入到里面，密钥就在大堂的其中一个守卫身上。获得密钥后直接往门外的石墩一蹲，把跳跃者拿出来。关闭正门的保安设备后就可以进去了，进去后小心守卫。利用技能分散守卫的注意力后回收掉扳手的面具。





之后仔细观察左侧守卫的位置，躲开或者分散其注意力后从通风口进去并开始下载。和以往一样，下载开始后敌人会进入警戒状态而玩家则需要守在一定范围内。不过敌人只会在建筑内部巡逻，而此时的玩家却在室外，安静等待下载完毕后就可以大摇大摆地离开这里了。



以眼还眼

流程要点

1. 这个章节算是本作中少有的比较激进的章节之一，鉴于玩家此时的装备和技能应该已经差不多该有的都有了，玩家可以尝试一下更为爽快的战斗流打法。





2. 在《残酷的发现》中，其中一个比较简单粗暴的打法就是直接呼叫警察或者敌对帮派（需要获得"社交工程"下的技能"帮派战争"和"头号要犯"），然后等三方打得不亦乐乎的时候就可以直接趁机进入目标区域了。虽然中途难免会遇到几个落单的敌人，但对此时的玩家来说对付一两个敌人还是毫无压力的。

3. 潜行流的玩家可以选择从东西面的小巷出发，然后把你的飞行器拿出来。由于这个章节中的两个目标都不需要实体黑入，所以……你懂的。

4. 在《船难》中，玩家需要破坏四个目标物体。最简单的方法依然是利用飞行器投掷炸弹的方法解决，此时的玩家也应该早就收集齐升级所需的研究点数了。顺便一提这个技能在本章中能发挥极大的作用，作为本作的最强技能之一，提前获得可以让游戏轻松不少。

5. 没有的话就相对麻烦一点了，经水路并从船的后面进入船内，然后把飞行器拿出来。仔细观察的话不难发现，四个目标中至少有三个是在爆炸物或者电箱附近。后者直接黑入后引爆，前者则可以通过远距离射击来引爆。而剩余的一个目标则可以通过遥控车辆来撞毁。使用这个方法难免会引起敌人注意，因此在出手前请先标记好敌人位置，方便之后的转移位置和逃跑。最后破坏目标依然可以靠跳跃者或者主角接近后解决，这种解决方法的好处是虽然会发出声音引起敌人注意，但不会让敌人进入警戒状态。最后的逃跑推荐水路撤退。

6.《肃清运河》难度不高，由于三个目标都在露天位置，利用飞行器空袭依然是个行之有效的方法。没有获得这个技能的玩家请从大马路旁的建筑顶入侵，解决屋顶的两个敌人后换上狙击枪和炸药设备等着。其中炸药设备可以提前扔到楼下载具的前方。等待三个目标都下车并在场的时候，两个男性目标会聚在一起，引爆炸药后利用狙击枪把远方工地的第三个目标解决掉。

7. 当然，迎来警察和敌对帮派的方法依然相当有效。惟一需要注意的是，不管你是用哪个方法，都推荐等待三个目标都下车且在场的时候才开始攻击，因为只要玩家击倒两个目标，剩下的那个目标就会立即逃跑。一般来说只要下车了他们都会"抵抗"一段时间后才会坐车离去。坐车离去的话他们会在另一个地点集合，玩家可以追上后再解决他，但那时等待玩家的就是一大堆援军了，难度会提高不少。





8.《真正的缠斗》推荐玩家从西面的脚手架入侵，到达屋顶后老规矩，



先把狙击手和其他巡逻的敌人都解决掉。下面还有几个敌人在巡逻，不想大开杀戒的玩家可以选择引爆附近的电箱引开他们的注意力，剩下的一个敌人则用技能引开他的注意力。然后趁机溜进厨房，如果有获得大规模系统当机的话可以顺便用一个来掩护自己。



9. 下去后不久就会遇到几头困在笼子里的狗。虽然它们可以帮助你消灭几个杂兵，但如果你还想保持潜入装态的话，笔者不推荐把它们放出来，因为这会引起敌人和目标的注意。在这里如果有遥控设备投掷炸弹的技能会方便不少：找到密钥、然后利用跳跃者开门找到目标放下炸弹，引爆，走人。



没有的话就麻烦多了，由于这里的结构比较简单且敌人数量很多，这里的潜入难度颇高。笔者建议在目标演讲完毕后从游泳池的右侧入侵，这里的敌人相对少一些而且掩体也会多一些。不过实际上硬干这里也不算难，毕竟这个区域只有一个出入口，守着那条通道后慢慢等待目标出现后，远程点射或者狙击枪杀死他即可。解决目标后原路逃跑即可。

黑入世界

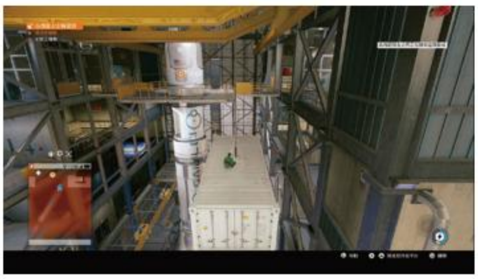
流程要点

1. 不谈流程，单从表现形式来看，这个任务算是本作中比较让人印象深刻的一个。



2. 潜入伽利略的部分相当简单，解决掉外围的网络绕接谜题后。入口处和非管制区域外的两个守卫建议全部勒晕，免得醒来后引起警报。进入仓库后先使用跳跃者到场景的左侧房间里获得密钥。之后就是见证黑客力量的时候了！看到上方吊着的大型货柜了吗，把它移动到自己的正上方并放下，然后爬上货柜，在控制货柜从高空移动到目标附近的楼梯处。这样做就可以绕过正下方所有的敌人！虽然难免会引起敌人注意，但由于敌人实质上并没有发现你，因此并不会引发任何的警报。

3. 获得目标物品后原路返回，再次利用货柜到达目标地点，装上电路板后就可以再次原路返回，之后大摇大摆离开这里就可以了。



4.《全知之眼》的流程相当酷炫，但要点和一般的黑入是一样，只是把摄像头什么的换成人造卫星而已。无论是都柏林、迪拜还是韩国的黑入都相当简单，韩国的需要玩家把全地图的电网状态都变成橙色才可以继续游戏。



5. 最后的黑入是本作中规模最大的网络绕接谜题，不过难度并不高。当遇到线路不通的时候可以尝试换个线路继续铺，或者用之前提到过的逆向连接通路大法解决。由于没有时间限制也没有敌人阻碍你，因此不会给玩家带来任何压力。



控制盲从者

流程要点

1. 在《添油加醋》中，只要利用一旁的起重机就可以轻松到达高处。如果有经历过支线任务《涂鸦彩绘》洗礼的玩家应该已经对此轻车熟路了。顺便一提，在起重机上操作起重机时，动作不要太大，免得由于惯性直接把自己抛出去……



2. 重新回到“呼朋唤伴”的入侵相当简单，路线可以参考上次的路线，只不过这次需要密钥和闭路终端机比上次更多而已，然此时的玩家也早已装备精良。“呼朋唤伴”无论是地下还是二层的目标的敌人数量都不多，地下甚至连个巡逻的杂兵都没有，不过需要先解决一个网络绕接谜题。二层的敌人数量不多，但在目标附近还有着数个杂兵。嫌麻烦的玩家可以利用电击设备同时解决多个，之后迅速进入目标房间即可。需要注意的是，这个目标是本作中少数几个需要主角亲自本人去操作的目标之一。

3.《背德的候选人》同样是之前被育碧用作演示的关卡之一。利用起重机可以直接到达目标所在的屋顶，之后利用四轴飞行器或者监控摄像头可以轻易地获得密钥。之后从吧台旁的天窗，利用跳跃者进去屋内。分散掉目标附近杂兵的注意力就可以开始下载文件了。然后从滑索迅速离开就可以了。当然，玩家也可以选择更为炫酷的逃脱方法，直接启动房间里的跑车然后坐着它飞跃到对面的建筑顶层，之后扳手还会吐槽你为什么不选择他的逃脱方式。





4.《投票阴谋》同样需要玩家破坏指定目标，但是这次空袭战术就派不上用场了，因为大部分目标都是在室内。但是这个任务的难度并不高，玩家甚至不需要戴上榴弹炮等爆炸性武器。玩家一共需要破坏四个目标，一个在第三层，一个在第二层，一个在第一层，最后一

个在第一层的广场上。从东面的脚手架入侵，解决掉屋顶的敌人后，按照惯例先把密钥拿到手并标记好场景中敌人的位置。



5. 接着按照从上到下的顺序逐个破坏目标，大部分目标附近都有燃料罐或者电箱，直接黑入并引爆就可以破坏目标。之后难免会引起敌人的注意，但由于敌人会往爆炸的地点跑，所以玩家只要迅速离开并往下一个目标进发的话（除了最底层，每一个目标所处的房间都有通往下层的楼梯），中途基本不会遇到任何的敌人（因为敌人来的路线和你下楼的路线都是错开的）。在破坏掉三个目标后就可以沿着楼梯直接回到楼顶了。广场处目标的敌人基本不会离开自己的岗位，此时利用飞行器空袭的老方法解决掉最后一个目标即可。



机器人大战

流程要点

1. 在《放下我的小孩》中，玩家需要获得三个零件。由于不需要玩家亲自动手，因此这次依然是两台无人机的天下。建议从左方的招待处开始入侵，不需要实际进入到管制区域内，在外面放下四轴飞行器即可。先用四轴飞行器标记敌人位置以及获得密钥。密钥的位置在仓库的东南面，用飞行器很难进入，建议用回老方法，利用摄像头来黑入密钥。



2. 所有的三个目标都可以利用跳跃者来获得，路途上只有少数几个守卫和机器人而已，绕过或者分散其注意力都不是什么难事。惟一值得一提的是二层的零件需要利用跳跃者从箱子处跳到二层。之后的开门也相当简单，直接派跳跃者通过通风口出去并黑入闭路终端机就可以了。

3. 在《人类对抗机器》中，玩家首先要操作着机器人通过流水线。这里的谜题并不难，玩家需要操作相应的开关操作流水线来让这个不能跳跃的机器人顺利通过障碍。搞不清楚哪个开关对应流水线哪个位置的玩家别忘了开启网络入侵视角来确定线路的连接。



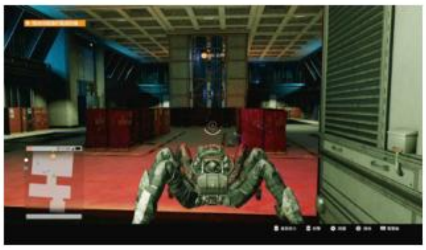


4. 入侵堤迪斯的流程中，一层和二层的潜入都不难，敌人数量也不多。在最后一个大型场景中，建议玩家以右方二层（实际为建筑的四层）作为入侵方向。这条路线的敌人数量较少且离得很开，一层的敌人也基本不会与其有什么互动，方便玩家分开击破。中途玩家还会遇到一个闭路终端机，无论关闭与否都对之后的潜入影响不大，如果黑入了就可以让主角进入伺服器所在的房间，而没黑入则由跳跃者从通风口进入。由于伺服器房间和下一个目的地相距很近，因此两种方法的区别实际上都不大。



5. 和之前一样，伺服器被入侵后敌人会进入警戒状态并会破门而入。不过呆在原处还是很安全的，由于下一个目标就在伺服器的正下方，因此对自己跑酷有信心的玩家可以直接开一个“大规模通讯干扰”然后直接开溜。

6. 任务最后的部分就简单多了，网络绕接谜题难度不高。之后的操作大型蜘蛛机器人的环节就没什么技术含量了，一路杀过去吧。不过这件大杀器虽然强力，但并不是无敌，具体剩余的血量可以从电脑的提示语音里确定。



上海风云

流程要点

1.《来到码头》中，玩家需要先操作起重机把货柜拉开后才能打开目标货柜。话说懂粤语的玩家玩到这里时应该会不禁会心一笑吧，话说那货竟然还是上海交通大学毕业的，吓得笔者当时就念了两句……（闭嘴）



2. 在《唐人街洗牌》的潜入中，此时的玩家应该已经对这种规模的潜入驾轻就熟了。虽然不是必须，但笔者依然推荐先把中央车库二楼的闭路终端机黑入。不过在使用跳跃者的前提下，实际上并不需要。利用跳跃者从楼梯来到二层时可以先等一下，然后直接发动一个“大规模通讯干扰”接着溜进位于车库左侧的目标房间即可。保险柜可以使用跳跃者来打开。

3. 在骇入货轮的流程中，玩家需要在多个摄像头之间移动，其中一个摄像头在一个杂兵身上，需要等到这位杂兵快要到出口方向时再转移到外面的摄像头处，这样才可以获得密钥。





4. 最后的货轮潜入部分思路其实可以参考之前《黑入世界》时所使用的利用起重机来躲过敌人的方法，只不过这次上起重机的不是玩家，而是玩家的跳跃者。不过别忘了先把底层的两个敌人的注意力分散开后再操作跳跃者上起重机的平台。

5. 操作起重车的部分难度不高，在到达指定区域后玩家还需要逃跑到刚才登上起重机的位置。由于敌人此时会主动靠近地下，笔者建议此时先等一会等到倒计时



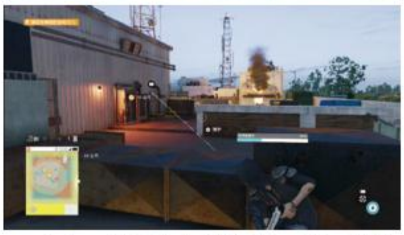
结束后才离开，敌人虽然看似很积极但实际上很少会走到更深处去搜索。倒计时完成后就可以直接开跑了，被敌人发现后直接发动“大规模通讯干扰”就可以顺利逃跑了。

中大奖

流程要点



1. 最后一个任务并没有想象中的复杂。操作同伴席塔拉的部分难度不高，只是单纯的解谜而已，不过由于有时间限制，而且障碍物颇多，因此边跑酷边解谜还是有点难度的，不过谜题本身倒是不难就是了。



2. 操作扳手的部分就火爆多了，玩家在这里可以发挥自己的想象力战斗。例如放个炸药设备在车上然后遥控车子撞进去啊，找个制高点然后开始狙击啊什么任君选择。由于扳手君并没有无人机的缘故，因此这段流程要潜入难度还是挺高的，建议想潜入的玩家从北面（也就是初始位置的左边），这里可以翻过墙后会有一个不错的掩体，在这里分散两个敌人的注意力后就可以黑入闭路终端机了。然而这时间相当紧凑，操作起来的难度颇高。

3. 操作返回马可世后，就是本作中最后一个潜入场景了。两个密钥的位置分别需要切换摄像头以及跳跃者（四周飞行器）才能获得。而两个目标一左一右，都可以通过跳跃者到达。其中左方房间其中三面墙只是玻璃的缘故，黑入时请注意外面三个敌人的位置。而右边房间则比较简单，分散掉守卫在门外的敌人后就可以进去并黑入终端了。建议顺序为先左后右。

4. 黑掉右边的目标后继续操作着跳跃者前进，中途可以利用沙发等场景物品作为掩护，快被敌人发现时就利用技能分散掉他的注意力，中途遇到的警卫机器人也要尽早黑入并关掉。把楼梯前敌人的注意力分散后就可以上楼并黑入位于二楼的闭路终端机了。

5. 玩家的目的地在中央喷水池下的电梯，由于中央没什么敌人的缘故，因此路途上相当轻松。不过依然不宜久留，不然那些平民发现玩家后大喊大叫引来敌兵就不好了。





6. 最后伺服器房间的逃脱部分不难，下楼后先躲在柱子后等一会，敌人进来后分散其注意力再将其放倒。走出房间后先等待一下敌人，等其全部都进入房间后就开始往出口处移动，移动的同时发动“大规模系统当机”把灯都关了，之后大摇大摆地跑回电梯就可以了。



7. 第二部分的逃脱依然可以使用“大规模系统当机”，从电梯出来后立即往右方靠近，从右方一路走到出口附近后就可以找个掩体蹲着，观察敌人差不多从入口处进入到场景后，立即发动“大规模系统当机”然后开溜就可以了。中途可能玩家还会遇到一两个敌人，不过都可以无视掉。虽然结局部分略显平淡，但本作的主线剧情也在过场动画后告一段落。

名称	点数/杯种	解锁条件
毕业日	白金	获得所有奖杯
我是谁	10点/铜	从布鲁姆服务器抹除你的旧身份
把你他妈的裤子穿上	10点/铜	在派对狂欢后购买几件裤子
恐吓者	15点/铜	从3D打印机购买一把双手武器
潮流上身	12点/铜	购买鳄鱼脚靠北国度鞋子
DedSec-A-Roni	10点/铜	搭乘电缆车
只有上帝可以批判我	10点/铜	从奴歌的贩卖机购买一件T恤
狗狗乐园	10点/铜	抚摸10只狗
乱入好好玩	10点/铜	自拍时被他人乱入镜头
难忘的驾驶回忆	10点/铜	驾驶一辆独特的载具
我行我素	10点/铜	劫持一艘船
代步工具	10点/铜	劫持一辆公交车
研究员	30点/银	收集所有藏在游戏世界中的重要数据
犯罪高手	15点/铜	从5星通缉中逃脱
微旅行！	10点/铜	在城市中驾驶伊雷克汽车的梅伦格达4公里
偷偷打你	10点/铜	匿踪击倒30名敌人
飞跃羚羊	15点/铜	在驾驶车辆时达成140公尺的长距离跳跃
水上新体验	10点/铜	进行一场帆船竞赛
机器人偶	5点/铜	黑入一名机器人
功到自然成	10点/铜	搭上车辆并连续做出三次飞车跳跃
“呕”发事件	10点/铜	拍下一张某人正在呕吐的照片
让我来开	20点/铜	从车顶黑入车辆并移动达200公尺
帮派之一	10点/铜	完成5次DedSec事件
天生杀手	10点/铜	在赏金猎人模式中解决 1 名猎人
拜托马可仕，别伤了他们	10点/铜	在赏金猎人中成功解决5名逃犯
携手合作	10点/铜	成功完成一次在线多人合作行动
喂食狂欢	10点/铜	对位于海特·艾许伯里地区，装扮成甜甜圈的人使用“报警”的黑入能力
当个菜鸟	10点/铜	成功入侵另一名黑客
业余摄影师	15点/铜	拍摄25张侦察姬景点的照片
一人车队	20点/铜	在汽车经销店购买25辆车
改良我的电动卡丁车	10点/铜	取得所有电动卡丁车的升级
程序逍遥游	5点/铜	购买所有App商店里的App
遨游四方	10点/铜	参加一场无人机竞赛
绝不停止	10点/铜	参加一场摩托车竞赛
狡猾的狐狸	20点/铜	完成行动：暗影
加入高空炒饭俱乐部	40点/银	完成行动：黑入世界
收拾残局	40点/银	完成行动：镜中世界
宝贝，你的钱在我这	40点/银	完成行动：无利可图
驾驭骑士	40点/银	完成行动：网络车神
没有地方像HAUM一样	40点/银	完成行动：甜蜜的家庭
告密者	40点/银	完成行动：铩羽奴歌
奉公守法	40点/银	完成行动：情况紧急
催眠	40点/银	完成行动：尽收眼底
老派正义	40点/银	完成行动：以眼还眼
大搞破坏	40点/银	完成行动：黑客战争
每一句话都很重要	40点/银	完成行动：控制盲从者
小小蜘蛛	40点/银	完成行动：机器人大战
你上贼船啦！	40点/银	完成行动：上海风云
再“揭”再厉	20点/铜	完成行动：黑入 Ubisoft
黑入世界	50点/银	启动世纪之骇



攻略透解 GUIDE THROUGH

在今年年初公布首次加入繁简体中文的本作终于发售，同时整个系列也开始步入第七世代，想入系列坑的玩家，从本作开始上手实在是再合适不过了。虽然游戏能够选择中文语言，但整个系统还是非常庞大，从上个世代延续过来的一些特性或技能也有所改变，就算是老玩家也可能一时适应不过来，于是昴星团和乌冬就合力为各位训练家整理出了这篇冒险手册（内容以简体中文为准），希望能对各位的冒险有所帮助。

精灵宝可梦 太阳/月亮	Nintendo	角色扮演
3DS	ポケットモンスター サン・ムーン	日版
	2016年11月18日	本地1人、在线2~4人	对应年龄：全年龄
	售价为：5378日元	

本文对应游戏版本：1.00

文 昴星团、乌冬　美编 Juxi

冒险篇

操作方式

按键	说明
左滑杆	移动
十字键	宝可骑行快捷键
Y	宝可骑行
X	暂停菜单
A	对话/确定
B	取消

按键	说明
R	启动宝可搜寻镜
移动中长按B	奔跑
触碰下屏图鉴	和图鉴互动
触碰下屏地图	查看世界地图
触碰下屏玩家图标	和图鉴互动

暂停菜单

选项	说明
宝可梦	查看持有的宝可梦信息
图鉴	查看宝可梦图鉴
包包	查看持有物品的信息
记录	保存记录
快速连接	长按A键或持续触摸下屏和附近的玩家联机
圆庆广场	下文具体说明
训练家证	查看玩家的游戏信息
宝可度假地	下文具体说明
宝可清爽乐	下文具体说明
QR扫描	扫描QR码
对战视频	下文具体说明
设置	更改游戏设置

图鉴

遇到宝可梦之后就能在图鉴里查看它的一些模糊信息和分布情况。本作宝可梦的分布更为仔细，有不少宝可梦只存在于区域的部分草丛内，捕捉的时候要查清楚分布的详细情况再去，否则很容易在没有该宝可梦的草丛内瞎晃悠，浪费时间。



圆庆广场

把联机功能一并收录在内的系统，联网对战、交换还有GTS、奇迹交换等系统全都在这里实行，点击下屏右下方的按钮就能联网游玩。

玩家在圆庆广场里能遇到擦肩或者联网遇到的玩家的角色形象，靠近他/她们能看到问候语，与其对话可以查看信息或者设为自己广场的VIP。当问候语的对话框为深红色时，还会触发选择题，选对的话能获得圆庆币，在游戏中也简称“FC”。在广场内有各式各样的店铺，可以消耗FC在这里买东西，玩家可以进入广场中央的城堡内，与负责NPC对话来更换店铺的位置。当FC积攒到一定数量时广场就会升级，同时NPC马玛内出现在城堡里，和他对话能获得相应的奖励，有可能是新的功能，也有可能是新的或者等级更高的店铺，不过要注意，旧店铺被取代之后就无法复原。广场等级达到Lv5时，城堡门口会出现游乐NPC，每天可以在她这里获得3张圆庆票，消耗圆庆票就能在此处游玩小游戏，获得更多的FC。



宝可度假地

在游戏里设有让寄放在盒子里的宝可梦们享受乐趣的“宝可度假地”，该系统在拿到宝可骑行“喷火龙飞行”之后开启，这里同时也是宝可清爽乐所需的宝可豆的主要来源。点击下屏右下方的按钮能打开菜单进行管理，选择漂流豆瓶让数个宝可豆漂流，隔日能从度假地的漂流瓶处获得更多的宝可豆，该操作1天只限1次。

度假地共有5个，分别为悠悠度假地、怦怦度假地、欢欢度假地、暖暖度假地和速速度假地，每个度假地的功能各不相同，在开发界面可以查看。另外每个度假地最多能升到3级，等级越高，该度假地的性能就越强。使用度假地功能时，在度假地的宝可豆容器里放入宝可豆，能让度假地的效果有所提升，放入的数量越多，持续时间越长。系统一开始只会给出悠悠度假地，其他的度假地要消耗宝可豆开发，同时玩家在电脑里储存的宝可梦数量也要达到标准才能进行。

悠悠度假地：反复触碰悠悠度假地正中央的树苗会掉落宝可豆，点击下屏的宝可豆就能把它们回收。宝可豆随着时间的流逝积累，而且度假地里的宝可梦越多，能获得的宝可豆数也会越多，不过每天获得的宝可豆有限。宝可豆有三种，除了普通的豆外，还有外表绚丽的华丽豆和彩虹豆，玩家可以在度假地界面的菜单里的“交换宝可豆”一项中，用这些上级豆子换取普通的宝可豆。不过在宝可清爽乐中，华丽豆和彩虹豆能增加更多的友好度，是否要换就看玩家取舍了。

怦怦度假地：下屏点击度假地的木牌就能让宝可梦们进行探险，探险总时间很长，不过途中找到的宝物都能在度假地的木箱里获取。



欢欢度假地：下屏点击度假地的木牌，选择宝可梦进行拓展运动，其实就是在规定时间内放置宝可梦，让它们自行锻炼提升能力，提升的能力和选择的饮料有关。

暖暖度假地：下屏点击度假地的木牌，能让宝可梦泡温泉，增加友好度，还可以把蛋放在这里加速孵化。

速速度假地：下屏点击度假地的木牌，选择树果进行培养，不过培养时间比较长。

宝可清爽乐

就是前作的抚摸系统，在宝可梦遭受某些攻击或陷入异常状态的战斗即将结束时可以按Y键进行照料。玩家可以选择用工具清理宝可梦身上的脏东西、喂它们宝可豆或者抚摸它们以增加友好度。工具共有药、梳子、刷子、毛巾和吹风机5种，正确拖动工具清理宝可梦身上的杂物即可增加友好度；喂食宝可豆能增加宝可梦的饱腹度和友好度，不过饱腹度满后它们就不再接受任何食物。注意喂食的时候要一直触碰下屏让食物保持在宝可梦的嘴边；抚摸宝可梦能增加它们的抚摸度，当抚摸度全满，无论再怎么摸也不会增加友好度。要注意每种宝可梦都有自己喜欢被摸和不喜欢被摸的部位。友好度越高，宝可梦战斗时能触发的事件就越多，某些宝可梦还会因为友好度的高低发生进化。



TIPS **一个宝可梦只需要喂食两颗彩虹豆，再成功抚摸两次就能让友好度达到最高。**

QR扫描



扫描任意QR码能获得宝可梦的图鉴数据和扫描点数，当扫描点数积累到100，就能按X键或点击下屏发动岛屿扫描，在岛屿的某个地点将出现游戏中无法正常捕捉到的宝可梦。QR码的扫描次数共有10次，每隔2小时回复一次。岛屿扫描出的宝可梦能力值固定，捕捉或将其打败后消失。

对战视频

观看以往对战、皇家对战的录像，可以跳回合来观看。

关于冒险

场景时间

场景时间是本作的主题之一，游玩《太阳》版的玩家，游戏里的昼夜时间与系统时间一致，《月亮》版则相反。在不同的场景时间能和某些NPC触发特殊的对话，有部分宝可梦/道具只会在昼/夜出现。

事件

与某些NPC对话，能触发一些事件，完成之后就能获得相应的奖励。

野生宝可梦



玩家在草丛、水面、洞穴等野外地点会遇到野生的宝可梦，有些宝可梦会以阴影、沙尘等的形式直接体现在场景里，若碰到它们也会展开战斗，玩家可以选择打倒野生宝可梦，或者丢出精灵球将其捕捉。在野生宝可梦虚弱或中异常状态的情况下，捕获率会有所提升。

训练家的对战

在野外场景的各个地方都有日夜不眠只为一战的训练家，他们是主人公主要的金钱来源。当主人公进入了他们的视线，他们就会对玩家发起挑战，战胜后可获得金钱，越是后期的训练家，给出的金钱也就越多，不过每位训练家只能挑战一次。当附近有可以战斗的训练家时，画面的上下两侧会出现黑边特效。



垂钓

获得钓竿后，在水底有岩石的地点附近可以按 A 键垂钓，当主人公头顶出现叹号的时候按 A 收竿就能钓出东西，有几率遭遇野生宝可梦，也有几率获得道具。有时候垂钓点上会出现水纹，这时垂钓出来的东西会更加稀有，不过需要慢慢靠近（用拉普拉斯不加速游泳或者平地走路），否则水纹会消失。



树果

在冒险中经常能看到堆积在树底下的树果，调查树果就能获得它们。在经过一定时间后，这棵树下还会堆积新的树果，不过要注意树果堆里说不定还藏着宝可梦。



拍照

在某些场景的特定位置，可以按 R 键启动宝可搜寻镜进行拍照。每次拍照最多拍 6 张，之后要选择其中一张上传彼（虚拟的）网友评价，照片拍得越好，评价就越多，获得的分数也越高，分数积累到一定程度时，还能提升搜寻镜的等级，解锁更多的功能。另外，拍照界面按下 L 键能启动辅助线，方便把宝可梦尽可能置于相片正中间。

拍到好照片的诀窍是：1. 够近够大够正 2. 在宝可梦做出特殊动作时拍摄 3. 听效果音识评价。



等级	目标分数	解锁内容
Lv2	3000	追加缩放功能
Lv3	10000	增强缩放功能
Lv4	100000	最大化缩放功能
Lv5	1500000	能吸引宝可梦的注意力

设施介绍

在冒险中能遇到宝可梦中心、时装店、美发沙龙、马拉萨达连锁店或者餐厅等几个设施。

宝可梦中心：给宝可梦恢复 HP 和异常状态的地点，内置商店、电脑和咖啡厅，右侧会说明。

时装店：能在这里购买服装，在店内的试衣间能换上已购买的服装。

美发沙龙：更改角色发型、染发的场所。

马拉萨达连锁店：购买店里的萨达给携带的宝可梦吃能增加友好度和饱腹度，还能购买外带的大马拉萨达。

餐厅：下单并吃完饭之后能获得店员赠送的心之鳞片。

对战自助餐厅：通关后开启，1 天只能进入 1 次。支付饭钱后进入餐厅，与最前方的厨师对话，会被询问是否要食物，选择是的话就会和身边的训练家发生战斗（其他训练家都只带 1 个宝可梦）。在餐厅内战斗总计只允许 10 回合，在 10 回合内解决的敌人越多，最后就能拿到越多的食物，进食结束后获得的奖励也越丰富。

商店

随着考验完成，宝可梦中心里的道具商店能买到的道具也逐渐增多。

完成考验数量	追加道具
1	超级球
2	高级球、好伤药、厉害伤药、活力碎片、白银喷雾、甜甜蜜、胆怯球
3	全满药、万灵药、黄金喷雾
4	全复药

电脑

玩家可以把手上的宝可梦存到电脑里，身上携带 6 只宝可梦的情况下捕获了其他宝可梦时，可以令多出来的一个宝可梦传进电脑，电脑里的宝可梦会出现在宝可度假地里。玩家能在电脑里查看宝可梦的信息，还能对现有的宝可梦进行放生。



咖啡店

购买宝可梦中心里咖啡店的物品，能听取老板建议的游戏信息，每天还能获得老板赠送的宝可豆和其他道具。

宝可骑行

本作的宝可骑行替代了以往的“工具”宝可梦，这次的冒险里不再有需要用秘传技才能到达的地点。坐骑宝可梦虽然无法成为同行宝可梦，但是能够随时叫出它们提供协助。随着剧情的推进，全 7 种宝可骑行会逐个解锁。



名称	效果
肯泰罗冲撞	长按B键并推动滑杆，能冲刺撞碎挡路的岩石
长毛狗搜寻	长按B键能感知前方的隐藏道具
重泥挽马飞奔	可通过崎岖地形，移动中长按B键奔跑
怪力猛推	移动中长按B键奔跑，也可以推动巨大的岩石
拉普拉斯游泳	能够前往水面，移动时长按B键加速
巨牙鲨喷射	能够前往水面，游泳速度更快。移动时长按B键加速撞碎岩石
喷火龙飞行	在宽阔的地点可飞到已经去过的飞行地点

基格尔德细胞

玩家刚进入阿卡拉岛不久，就会获得基格尔德多面体，之后便能在世界里找到基格尔德的核心和细胞。核心和细胞共有 100 个，在 16 号道路的汽车旅馆内能够将其合成为基格尔德，根据合成使用的细胞 / 核心数量，能合出基格尔德的 10%、50% 和 100% 形态，合成之后的等级也有所不同，收集的核心还能教基格尔德招式。合成的基格尔德可以再次分离成细胞 / 核心，但等级、学习的技能、性格等数据将完全清空，下次合成的时候这些数据会随机重组。所有细胞与核心的所在地点请参考“通关后要素”部分。





宝可梦篇

培养

通过战斗让宝可梦累积经验就能让它升级，令各个能力值提升，大部分宝可梦在达到一定等级之后还能进化，变成更厉害的进化型，进化型的能力值更高，可以学习的招式或许也有变化。

交换

和他人交换宝可梦，是加快全图鉴收集的最快也是最佳的方法。他人的宝可梦在战斗中获得的经验值比平时要多，不过超过一定等级的话有时会不听玩家的指令，只能完成诸岛巡礼的考验，获得岛屿之王的证明图章才能令其听话。另外，有的宝可梦只有在交换过后才会进化。

宝可梦的能力



能力数值

宝可梦的能力值分为 HP、攻击、防御、特攻、特防、速度 6 种，培养和配招时最好根据它的能力值特点进行培养。

HP：影响宝可梦的体力。

攻击：影响物理攻击招式的伤害。

防御：影响受到物理攻击的伤害。

特攻：影响特殊攻击招式的伤害。

特防：影响受到特殊攻击的伤害。

速度：影响先后攻击顺序。

技能

招式共分为物理、特殊、变化三种，在招式信息处用不同的图标表示。物理类招式和特殊类招式都是能给予对手伤害的招式，其伤害和宝可梦的攻击或特攻值挂钩。变化类招式大部分属于 Buff 型或 Debuff 型招式，其中还有一些能够间接给予对方伤害。

招式的具体信息可在宝可梦的能力界面查看，要注意命中 100 的招式可以被 Debuff 降低，像燕返这种命中率为“–”的招式则是必定命中，不会受到 Debuff 的影响。



物理类　特殊类　变化类

属性

游戏中的属性共有 18 种，属性之间存在着相互克制的关系，战斗时使用技能属性若克制对方的宝可梦属性能造成 2 倍伤害，相反只能造成 1/2 的伤害。一种宝可梦最多拥有两种属性，如果这两种属性同时被技能克制则造成 4 倍伤害，相反同理只能造成 1/4 伤害。另外，一个宝可梦使用与其自身属性相同的技能攻击时，造成的伤害还能享受本系加成。下面是本作的属性克制表。



招式属性	有利	不利
一般	–	岩石、钢、幽灵（无效）
格斗	一般、岩石、钢、冰、恶	飞行、毒、虫、超能、妖精、幽灵（无效）
飞行	格斗、虫、草	岩石、钢、电
毒	草、妖精	毒、地面、岩石、幽灵、钢（无效）
地面	毒、岩石、钢、火、电	飞行（无效）、虫、草
岩石	飞行、虫、火、冰	格斗、地面、钢
虫	草、超能、恶	格斗、飞行、毒、幽灵、钢、火、妖精
幽灵	幽灵、超能	一般（无效）、恶
钢	岩石、冰、妖精	钢、火、水、电
火	虫、钢、草、冰	岩石、火、水、龙
水	地面、岩石、火	水、草、龙
草	地面、岩石、水	飞行、毒、虫、钢、火、草、龙
电	飞行、水	地面（无效）、草、电、龙
超能	格斗、毒	钢、超能、恶（无效）
冰	飞行、地面、草、龙	钢、火、水、冰
龙	龙	钢、妖精（无效）
恶	幽灵、超能	格斗、恶、妖精
妖精	格斗、龙、恶	地面、钢、火

招式学习

宝可梦可以通过升级或者招式学习器学习招式。每个宝可梦最多只能学 4 个招式，学满之后的新招式要覆盖掉旧招式才能学习。每个招式都具有威力、命中和 PP 这 3 种属性，其中 PP 代表着招式的使用次数，次数用尽后宝可梦将无法再次使用该招式。使用次数可以前往宝可梦中心或者使用 PP 补剂来补充。



性格

宝可梦的性格能够修正它们的能力值，培养 PVP 用宝可梦时，筛选宝可梦的性格也是非常重要的一环。捕捉野外的宝可梦时，如果自己第一个丢出的宝可梦有“同步”特性，那么这只野生宝可梦的性格就会和我方的宝可梦一致。孵蛋的时候父母任意一方带着道具“不变之石”，也可以让孵出来的宝宝性格与持有不变石的一方一致。下面给出性格对于宝可梦能力值的影响。

性格	增加	减少
勤奋	无	
怕寂寞	攻击	防御
勇敢	攻击	速度
固执	攻击	特攻
顽皮	攻击	特防
大胆	防御	攻击
坦率	无	
悠闲	防御	速度
淘气	防御	特攻

性格	增加	减少
乐天	防御	特防
胆小	速度	攻击
急躁	速度	防御
认真	无	
爽朗	速度	特攻
天真	速度	特防
内敛	特攻	攻击
慢吞吞	特攻	防御
冷静	特攻	速度

性格	增加	减少
害羞	无	
马虎	特攻	特防
温和	特防	攻击
温顺	特防	防御
自大	特防	速度
慎重	特防	特攻
浮躁	无	

特性

特性是每个宝可梦都具有的属性之一，培养宝可梦时，根据其特性来培养也是极其重要的。每种宝可梦不仅有 1 ~ 2 种常见特性，其中还有出现率极低的梦特性。

道具

每个宝可梦最多能持有 1 个道具，某些道具能在战斗中增强宝可梦的能力，持有某些树果时，宝可梦还会在对应的时机使用它。

对战养成篇



孵蛋



培养宝可梦之前最关键的一步就是孵蛋，在阿卡拉岛的宝可梦寄放屋里寄放雄雌各一的同种宝可梦，便能在一定时间后生出宝可梦蛋。百变怪能够和任一有两种性别或无性别的宝可梦生蛋（神兽除外），使用起来更为方便。在寄放屋外拿到蛋后，只要行走一定步数就能让蛋孵化。如果孵蛋时，队伍里有火焰之躯或熔岩铠甲特性的宝可梦存在，那么孵化的速度会有所提升。

进阶养成

打怪升级虽然能够提升宝可梦的能力值，但能力值的提升方向其实可以人为操控，下面就来逐个说明。

能力值

能力值是宝可梦六项能力的体现，它由种族值、个体值和努力值组成。

种族值

种族值是每种宝可梦能力的最基础数值，也就是每种宝可梦的能力值分配，是最基础、无法改变的。

个体值



就算同一种类的宝可梦，在能力上也有高低之分，这个区别则是由个体值决定。个体值在宝可梦一出生就已经确定，个体值越高的宝可梦，越是成长到后期，和同种宝可梦的能力差距就越明显。本作通关后，可以与对战树前电脑旁的精英训练家对话开启电脑中的评价功能，可以方便地确认个体值，只不过前提要先孵化20个宝可梦蛋才能让他开启这个功能。

TIPS 如何提升个体值？

一般情况下，野外捉到的宝可梦的个体值都是随机的，要获得高个体值的宝可梦通常要通过一些特别的手段，比如用高个体值的两亲孵蛋，筛选出高个体值的子代，不过其中有很多随机成分。而本作新增了一个简单粗暴的方法，在美乐美乐岛，好奥乐市商业区的对战自助餐厅右侧有一个红衣服的大叔，和他对话可以消耗银色皇冠或金色皇冠把个体值提升到最大，银色皇冠只能提升一项，金色皇冠则是全部提升。两种皇冠均可以在圆庆广场内抽奖或宝可度假地寻宝获得，银色皇冠还能通过垂钓随机获得，也可以拿宝可度假地寻找的碎片到圆庆广场内换取。不过要注意此方法的个体值无法遗传给后代。



努力值

除了战斗升级外，通过累积努力值也是后天提升宝可梦能力的一种手段。每一种宝可梦有对应能力的努力值点数，当它被打败时，这些努力值就会加到获胜的宝可梦身上，累积了多少努力值的可以在精灵状态界面按Y键查看。

TIPS 如何直接提升努力值？

除了战斗外，让宝可梦服用增强剂类道具也能提升对应的努力值，这些道具可以在乌拉乌拉岛－辉克拉尼天文台的宝可梦中心里购买，不过价格昂贵。

对战的基本规则

与AI训练家之间的基本对战规则分为替换和连战两种。替换规则下，每当对手的宝可梦被打败，在对手派上下一只宝可梦之前，玩家也能根据对手丢出的宝可梦进行替换，连战则是不进行替换，直接和对手的下一个宝可梦交战。PVP的时候以连战规则为准。



双重对战

建立在基本规则之上的对战方式，双方要同时放出两只宝可梦，以2V2的形式对战。给宝可梦下指令的时候按照顺序从左至右，出招的时候不仅可以攻击对方，也可以攻击我方同伴，而且要注意有些技能还会波及全场，选队友的时候一定要慎重。

皇家对战

本作新增的对战规则，在阿卡拉岛的皇家大道有对战的专门设施，要求四个训练家手持3个宝可梦的同台竞技。开打时四人各放出一只宝可梦相互为敌，之后要尽可能终结敌人夺得点数，一人的宝可梦全部战败时结束对战，依次根据玩家的点数、剩余宝可梦的数量决定名次。另外，在该规则下，全体攻击的技能伤害量有所降低。



异常状态



战斗中宝可梦会因为对方的技能或特性令自身陷入异常状态，所以身上最好常备一些治疗异常状态的道具，下面列出所有异常状态的说明。

麻痹：速度值减少，有一定几率无法行动，战斗后保留。

睡眠：在几个回合内无法行动，战斗后保留。

中毒：每回合持续减少HP，战斗后保留。还有一些招式附加剧毒状态，该状态下中毒的宝可梦头顶冒出的毒烟更多，每回合减少的HP也越来越多。

灼伤：每回合持续减少HP并减少攻击，战斗后保留。

冰冻：在几个回合内无法行动，战斗后保留，受到火系招式攻击可解除。

混乱：在几个回合内有一定几率不服从指令并打伤自己。

着迷：在对方异性宝可梦退场前，有一定几率不服从指令。

畏缩：该回合无法行动。

战斗注意事项

行动顺序

宝可梦的行动顺序以速度为基础分先后，一般先出手的一方占优，不过某些先制技能则可无视速度顺序优先出手。

场地环境

在冒险中的某些场景会给战斗附加诸如沙暴、下雨这样的场地环境，不少宝可梦能学习控制场地环境的技能，可以在一定回合内改变战场的环境，利用环境效果提升某些技能的伤害。



击中要害

攻击发生击中要害时，能无视对方的能力提升，并直接给予目标1.5倍的伤害，在战斗中可以说是可遇不可求的状况。除了佩戴某些道具或者某些技能可以增加发生率外，在友好度够高的情况下，宝可梦会为了夺得训练家的夸奖而集中精力去击中要害（PVP无效）。

Z招式

给宝可梦使用对应其招式属性的Z结晶后，就能在战斗中使用Z招式痛击对手，不过这样一来宝可梦就不能携带道具。玩家在一场战斗中只能使用一次Z招式，招式的威力根据原技能的威力而定，特定Z结晶则对应特定的技能（比如炽焰咆哮虎没学会DD金勾臂的话就无法使用炽焰咆哮虎Z）。另外Z结晶非常特殊，虽然它的性质类似道具，但一种Z结晶能够同时作用于多个宝可梦身上，不过一个宝可梦最多只能使用1个Z招式。



流程攻略

自宅

●从床上下来后出房间和妈妈打招呼，接着靠近大门遇见库库伊博士。剧情后回房间调查床旁边的纸箱拿上帽子和挎包，这样就可以出门冒险了。

利利小镇

●出门先往左走，遇到博士后再一路往上来到利利小镇。

●从利利小镇继续往上，进入马哈罗山路会触发剧情，接着来到桥的中段救下小星云后可获得光辉石。

●原路回到利利小镇就可选择初始的主角宝可梦，分别为草+飞行属性的木木枭、火属性的火斑喵和水属性的球球海狮。选好后从博士处获得宝可梦图鉴和训练家证。

●回家途中遇到哈乌触发第一场战斗，对方选的主角宝可梦在属性上被我方的克制。

名称	宝可梦	金钱
宝可梦训练家哈乌	主角宝可梦之一（Lv5）	100

哈乌的初始宝可梦必定是被我方的初始宝可梦克制的，也就是说我方选的是木木枭的话，他选的就是球球海狮；我方选火斑喵他就选木木枭；我方选球球海狮他就选火斑喵。使用克制对方的属性技能很快就能获胜。

1号道路

●剧情后出门右走，进入1号道路一直往上，从博士处学习捕捉野生宝可梦的方法，并获得10个精灵球和5个伤药。

●从1号道路一直向上来到利利小镇，在村子中央处碰到哈乌并触发战斗，战胜后获得Z手环。

名称	宝可梦	金钱
宝可梦训练家哈乌	皮丘（Lv6、电）、主角宝可梦之一（Lv7）	140

这次哈乌多了一只电属性的皮丘，如果我方主角宝可梦选的是球球海狮就可能有点难打，最好是之前能在草地里捉一些不被电属性克制的宝可梦来对应。剩下的一只主角宝可梦则继续用我方的主角宝可梦克制。

1号道路

伤药、精灵球、解毒药、伤药、解麻药、巢穴球（获得肯泰罗骑行后）、金珠（获得肯泰罗骑行后）

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
短裤小子华晖	小拉达（Lv3，恶+一般）	60
迷你裙小唯	绿毛虫（Lv3，虫）	72
幼儿园小朋友景明	猫鼬少（Lv4，一般）	48

宝可梦研究所

●出门后遇到莉莉艾，然后一直往下来到宝可梦研究所。

●剧情后从家门口的路往左来到宝可梦中心，这里可以回复宝可梦的HP。

●从宝可梦中心出来后继续往左，下个目的地是训练师学校。

拾获道具

解眠药（去研究所路上）

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
短裤小子嘉茂	强颚鸡母虫（Lv6，虫）	120
迷你裙美瑶	长翅鸥（Lv6，飞行+水）	144

训练师学校

●进入训练师学校后从博士处获得学习装置。

●接着要打倒分布在学校里的训练家，分别在学校外侧右上的运动少女、校内1楼门口正对面的幼儿园小朋友、学校外侧左上的短裤小子，将以上3名训练家都打倒后才能挑战操场上的新星训练家，完成后可获得招式学习器01“自我激励”。最后去学校2楼接受老师雅琴挑战，获胜后获得5个超级球。

名称	宝可梦	金钱
运动少女绮兰	小笃儿（Lv8，一般+飞行）	224
幼儿园小朋友初蝶	盆才怪（Lv7，岩石）	84
短裤小子和昶	铁甲蛹（Lv7，虫）	140
新星训练家卢本	臭泥（Lv8，毒+恶）	384
老师雅琴	小磁怪（Lv8，电+钢）、喵喵（Lv9，恶）	432

●和校内1楼左边的女性对话可获得先制之爪

●和校内2楼教室右上的学生对话可获得伤药。

拾获道具

伤药、伤药、解毒药、解麻药

好奥乐市

●跟着莉莉艾继续向左走，摸了挡路的肯泰罗后就可进入好奥乐市。

●和海滩区路口右边女性对话可获得伤药。

●一路来商业区遇到哈乌触发剧情，接着在旅游询问处获得宝可搜寻镜，从询问处出来进行宝可搜寻镜的教学。

●如果已经收集了10只宝可梦，和旅游询问处左边的研究员对话可获得10个高级球。

●商业区的时装店门口遇到莉莉艾触发剧情，获得隐形眼镜盒和化妆包（限女性主角）。和时装店门口的女性对话可获得丝绸围巾。

●和宝可梦中心门口的黄衣男性对话可获得治愈球。

●让宝可梦中心内的左边金发女性看飘飘鬼可获得10000金钱，飘飘鬼在好奥乐墓园可以捉得到。

●商业区最西边是伊利马的家，和1楼右上女性对话可获得密阿雷格雷派饼。

●和市政府内坐着的黑衣女性对话可获得活力碎片。

●从商业区往南，一直来到港口区触发剧情，接着要依次与骷髅队手下、队长伊利马对战。

名称	宝可梦	金钱
骷髅队手下	超音蝠（Lv8，飞行+毒）	256
队长伊利马	猫鼬少（Lv9，一般）、图图犬（Lv10，一般）	1200

●和港口区的黄衣男性对话可获得力量强化，和蓝衣女性对话可获得防御强化。

●完成了港口的剧情后从宝可梦中心往北，挡路的肯泰罗只要摸一下就会让开，接着进入2号道路。



拾获道具

精灵球（海滩区）、活力碎片（商业区）、PP单项小补剂（商业区）、小蘑菇（商业区）、招式学习器49“回声”（商业区）、好伤药（港口区）

2号道路

●草丛里的影子是会主动袭击玩家的野生宝可梦，战胜后有一定几率掉落道具。

●中途绿衣女性身后的岔路可通往好奥乐墓园，里面有训练家和道具。

●和中途旅馆房间内的蓝衣男性对话可获得2个巢穴球。

●树果园附近触发剧情，进入园内收拾了骷髅队后可获得橙橙果，另外果树的下方还可拾得树果。

名称	宝可梦	金钱
骷髅队手下	催眠貘（Lv10，超能力）	320

●在中途遇见哈乌，进入宝可梦中心从哈乌处获得3个活力碎片。

●宝可梦中心内右边白衣女孩处可用烈雀交换她的腕力。

●让宝可梦中心内左上角戴帽子的女性看萌虻可获得3000金钱，萌虻可在宝可梦中心一旁的草丛里捉。



●来到宝可梦中心对面的葱郁洞窟，伊利马会对主角进行考验。

拾获道具

大蘑菇（墓园）、好伤药（墓园）、解麻药（墓园）、招式学习器100“密语”（墓园）、治愈球、银粉（树果园）、大蘑菇（树果园）、好伤药、好伤药、活力碎片、星星碎片（获得肯泰罗骑行后）

一般训练家（2号道路）

名称	宝可梦	金钱
大姐姐子薇	鬼斯（Lv9，幽灵+毒）	288
幼儿园小朋友毅广	烈雀（Lv8，一般+飞行）	96
背包客晓灵	木棉球（Lv10，草+妖精）	240
迷你裙梦琪	梦妖（Lv9，幽灵）	216
宝可梦培育家俊楠	巴大蝶（Lv10，虫+飞行）	400
幼儿园小朋友暄妍	萌虻（Lv9，虫+妖精）	108

一般训练家（墓园内）

名称	宝可梦	金钱
宝可梦培育家培雪	皮卡丘（Lv9，电）	360
绅士鸿哲	幕下力士（Lv9，格斗）	1800
商务人士良雄	地鼠（Lv9，地面+钢）	360

葱郁洞窟

●考验前半部分为打倒3只待在巢穴里的宝可梦。调查离门口最近的巢穴就会找到第一只宝可梦，太阳版为猫鼬少（Lv11，一般），月亮版为小拉达（Lv11，一般+恶）。接着往右前进，靠近第二个巢穴时第二只宝可梦会主动出现，同样也是猫鼬少（Lv11，一般）/小拉达（Lv11，一般+恶）。第三只比较麻烦，靠近最初的巢穴时它会逃到上方的巢穴里，靠近上方的巢穴时它会逃到左边的巢穴里，靠近左边的巢穴它又会逃回最初的巢穴，不过再次追过去的时候骷髅队出现，打败骷髅后他们会封住其他巢穴，这下就可从最初的巢穴里找到它，太阳版为猫鼬探长（Lv11，一般），月亮版为拉达（Lv11，一般+恶）。

名称	宝可梦	金钱
骷髅队手下	催眠貘（Lv11，超能力）	352

●打倒3只宝可梦后，原来洞窟内部挡路的人也会让开，接着进入霸主居处调查台座和霸主宝可梦对决，太阳版为霸主猫鼬探长，月亮版为霸主拉达。胜利后获得一般Z，并从伊利马处获得10个超级球。

◆霸主猫鼬探长 （Lv12，一般）

霸主猫鼬探长的攻击力并不算太高，不过战斗中会呼唤猫鼬少，形成二打一的局面，而且猫鼬少一旦倒下它还会再次呼唤，对我方非常不利，要用强力招式尽快将猫鼬探长击倒。

◆霸主拉达 （Lv12，恶+一般）

霸主拉达会呼唤小拉达，同样要先打倒霸主拉达。阿罗拉地区的拉达被格斗四倍克制，如果有格斗属性招式会轻松不少，如刚才在洞窟中拾到的招式学习器 31。

●从葱郁洞窟出来后触发 Z 招式的教学剧情，接着北上进入 3 号道路。

拾获道具

好伤药、招式学习器31“劈瓦”、好伤药、防御强化、招式学习器46“小偷”（获得肯泰罗骑行后）

3号道路

●碰到地上的影子会遭到飞行系宝可梦的袭击，战胜后有可能会掉落道具。

●进入途中的美乐美乐花园触发剧情，接着去花园内部找到小星云，之后从花园出来要和哈乌对战。另外从左下花丛的小洞里可进入通海洞穴，里面可拾获离洞绳、治愈球、好伤药、不融冰、达人带（获得骑行装置后），下方死路处还有隐藏道具星星碎片。从通海洞穴可到达卡拉蔚湾，不过目前还无法前进，拾获道具捕网球即可返回。

名称	宝可梦	金钱
宝可梦训练家哈乌	皮卡丘（Lv13，电）、主角宝可梦之一（Lv14）	280

●过桥前和最右边悬崖的大叔对话可获得安抚之铃。

●桥前的精英训练家需要将 3 号道路的其他训练家都打倒后才能挑战，打败他后可获得红牌。

●给 3 号道路结尾的黄衣男性看岩狗狗可获得 3000 金钱，岩狗狗在十克拉山捉得到。

拾获道具

治愈球、锐利鸟嘴、招式学习器83“死缠烂打”（获得肯泰罗骑行后）、超级球（花园内）、金黄色花蜜（花园内）、捕网球（花园内）、毒针（花园内）、好伤药、巢穴球

一般训练家（3号道路）

名称	宝可梦	金钱
新星训练家经武	可达鸭（Lv13，水）	624
新星训练家诗珊	百合根娃娃（Lv13，草）	624
新星训练家金新	卡蒂狗（Lv13，火）	624
精英训练家成弘	岩狗狗（Lv13，岩石）、呆呆兽（Lv14，超能力+水）	952



利利小镇

●回到利利小镇后要和岛屿之王哈拉对战，获胜后获得格斗 Z、骑行装置、招式学习器 54“点到为止”。用骑行装置可以骑肯泰罗，它不仅能加快主角的移动速度，按 B 键冲撞还能撞碎部分挡路的岩石。

名称	宝可梦	金钱
岛屿之王哈拉	猴怪（Lv14，格斗）、幕下力士（Lv14，格斗）、好胜蟹（Lv15，格斗）	2400

哈拉用的全是格斗属性宝可梦，用飞行属性宝可梦可以轻松获胜，如小笃儿、长翅海鸥等。

●完成大考验后回家和妈妈报告就可以前往好奥乐市的港口区去下一个岛了。另外如果不急的话可以骑肯泰罗去之前去不到的地方探索，如研究所左边的十克拉山丘。

拾获道具（十克拉山丘）

力量强化（山洞内）、好伤药（山洞内）、高级球（山洞内）、硬石头（最深处空洞）、超级球（最深处空洞）、金珠（最深处空洞）、灼伤药（最深处空洞）、招式学习器62“杂技”（最深处空洞）

慷待市

●旅游询问处中有姓名鉴定师，可以将宝可梦改回相遇时的名字。

●给时装店内右边的男性看拳海参可获得 10000 金钱，拳海参在豪诺豪诺海滩的海面上遇得到（打倒丽姿后）。

●和时装店门口对面的白衣女性对话可获得神奇糖果。

●在听涛酒店的喷水池前遇到德克希欧和吉娜并触发战斗，太阳版对战德克希欧，月亮版对战吉娜，胜利后获得基格尔德多面体，之后冒险中会遇到一些闪光的地方，调查后可获得基格尔德・细胞或基格尔德・核心，用来增加基格尔德的完成度。



●从喷水池前的岔路进入 4 号道路。

名称	宝可梦	金钱
宝可梦训练家德克希欧	呆呆兽（Lv15，超能力+水）、太阳伊布（Lv16，超能力）	2240
宝可梦训练家吉娜	信使鸟（Lv15，飞行+冰）、冰伊布（Lv16，冰）	2240

4号道路

●经由 4 号道路前往欧哈纳镇。

拾获道具

超级球、活力碎片、胆怯球、元气根

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
行李员乔治	飘飘球（Lv14，幽灵+飞行）	560
宝可梦收藏家劲勇	小卡比兽（Lv13，一般）、宝贝龙（Lv14，龙）	448
游客翰池	小拉达（Lv14，一般）	840
西餐厨师家和	萌虻（Lv14，虫+妖精）	560

欧哈纳镇

●刚进入欧哈纳镇就会遇到哈乌并触发战斗，胜利后获得要害攻击。

名称	宝可梦	金钱
宝可梦训练家哈乌	皮卡丘（Lv16，电）、主角宝可梦之一（Lv17）	680

●和民家 2 楼靠里的鸭嘴火兽和对话可获得先机球。
●从欧哈纳镇向上来到欧哈纳牧场。

欧哈纳牧场

●在哞哞广场触发剧情，获得长毛狗骑行，骑长毛狗时按 B 可搜寻地面，从而找到隐藏道具。



●和宝可梦寄放屋柜台的女性对话可获得蛋，孵出来是伊布。
●和宝可梦寄放屋内左边的女性对话可获得招式学习器 10“觉醒力量”，她还可以帮忙查宝可梦是哪种属性的觉醒力量。
●从寄放屋右边的路往上进入 5 号道路。

拾获道具

PP单项小补剂、护符金币、治愈球

隐藏道具

美味之水（哞哞广场）、哞哞鲜奶（哞哞广场）、除虫喷雾（哞哞广场）、劲爽汽水、白银喷雾、浑圆之石、大蘑菇

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
女士漫妮	小碎钻（Lv15，岩石+妖精）	3000
宝可梦培育家正良	泥驴仔（Lv15，地面）	600
宝可梦培育家满盈	小约克（Lv14，一般）、卡蒂狗（Lv15，火）	600
绅士伟杰	勾魂眼（Lv15，幽灵+恶）	3000

5号道路

●路口的考验支援者正平需要将 5 号道路的其他训练家全部打倒后才能挑战，注意现阶段还有 3 个训练家无法打，需要从 8 号道路绕到 5 号道路另一头才能找到。
●中途遭遇格拉吉欧触发战斗，打败他后从哈乌处获得 3 个活力碎片。

名称	宝可梦	金钱
骷髅队格拉吉欧	超音蝠（Lv17，飞行+毒）、属性：空（Lv18，一般）	720

●和宝可梦中心里拿着鱼竿的老人对话可获得道具要害攻击。
●和宝可梦中心绿衣服的少年对话，可以用小约克和他换甜竹竹。
●给宝可梦中心的研究员看丑丑鱼可获得 3000 金钱，丑丑鱼需要在潺潺之丘有气泡冒出的钓点垂钓入手。（钓竿在完成考验后入手）

拾获道具

好伤药、招式学习器57“充电光束”、招式学习器41“无理取闹”

隐藏道具

星星碎片

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
双胞胎千晴和慕晴	宝宝丁（Lv15，一般+妖精）、小福蛋（Lv15，一般）	360
宝可梦培育家幽香	睡睡菇（Lv15，草+妖精）、芭瓢虫（Lv16，虫+飞行）	640
新星组合千春和高杰	毛头小鹰（Lv17，一般+飞行）、秃鹰丫头（Lv17，恶+飞行）	1632
宝可梦培育家阿通	派拉斯（Lv15，草+昆虫）、圆丝蛛（Lv16，虫+毒）	640

潺潺之丘

●在潺潺之丘遇到水莲，这时可获得拉普拉斯的骑行能力，按照她的要求骑拉普拉斯调查水面的水花。水花的正体是弱丁鱼（Lv17，水），打败后继续前进到下一个水域调查水花，同样是弱丁鱼（Lv18，水），可轻松解决。一直来到最后的霸主居处触发考验，内容是打倒霸主宝可梦，调查水花遇到霸主弱丁鱼。完成考验后从水莲处获得获得水 Z、钓竿和 10 个潜水球。

◆霸主弱丁鱼 （Lv20，水）

这次的弱丁鱼是鱼群形态，能力比起之前打的那两只要高不少，而且还有增加防御力的气场，物理耐久相当高。建议用草或电属性的宝可梦来对付，还有最好使用特殊攻击主攻，如之前在 5 号道路拾到的招式学习器 57“充电光束”，只要把它的 HP 削减到 1/4 以下时鱼群形态就会解除，这时就没有威胁了。但要注意霸主弱丁鱼的回复手段很多，除了本身会使用水流环和树果外，呼唤出来保姆曼波也会帮它回复 HP，看它呼唤的是保姆曼波的话最好优先予以解决，而如果呼唤的是弱丁鱼则没太大问题，还是以攻击霸主弱丁鱼为主。

拾获道具

捕网球、特攻强化、活力碎片、招式学习器55“热水”、厉害伤药、神奇糖果

隐藏道具

PP多项小补剂、黄金喷雾

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
垂钓者瀚海	泥泥鳅（Lv16，水+地面）、角金鱼（Lv17，水）	544
背包客南蕾	小箭雀（Lv17，一般+飞行）	408
垂钓者修平	蚊香蝌蚪（Lv17，水）	544
垂钓者庆次	鲤鱼王（Lv16，水）、鲤鱼王（Lv17，水）	544
垂钓者春雄	玛瑙水母（Lv17，水+毒）	544

6号道路



●从欧哈纳牧场往南，和树才怪对话它们会让开，这样可进入 6 号道路，同时获得神秘水滴。
●6 号道路最上方的草丛往左走，进入欧哈纳镇的另一头，可回收招式学习器 88“梦话”与隐藏道具白银喷雾。
●中途遇到哈普乌，帮助她解决骷髅队。

名称	宝可梦	金钱
骷髅队手下	催眠貘（Lv17，超能力）	544

拾获道具

好伤药、招式学习器88“梦话”（欧哈纳镇）、神奇糖果

隐藏道具

白银喷雾（欧哈纳镇）、速度强化、速度增强剂

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
短裤小子安东尼	鸭嘴宝宝（Lv15，火）、猫鼬少（Lv16，一般）	320
宝可梦培育家威廉	树才怪（Lv17，石）	680
大姐姐依凝	卡拉卡拉（Lv17，地面）	544
舞者翩翩	花舞鸟（Lv17，超能力+飞行）	680

皇家大道

●在皇家巨蛋前触发剧情，然后进入内部与格拉吉欧、皇家蒙面人、哈乌三人进行皇家对战，只要击倒其中一个人的宝可梦就能结束战斗。

●进入超市可获得优惠券，在超市买东西能获得价格优惠。

皇家对战	
名称	宝可梦
格拉吉欧	属性：空（Lv19，一般）
皇家蒙面人	岩狗狗（Lv19，岩石）
哈乌	主角宝可梦之一（Lv19）

拾获道具

高级球、HP增强剂

隐藏道具

神奇糖果、劲爽汽水

维拉火山公园

●从皇家大道往上，经由7号道路进入维拉火山公园。

●在公园的霸主居处接受卡奇的考验，考验内容是找出前后两次图片不一样的地方，回答正确就会触发战斗。一共有3题，第一题的答案为“中间的嘎拉嘎拉”，对手是嘎拉嘎拉（Lv18，幽灵＋火）；第二题的答案是“登山男”，对手是登山男地毅；第三题答案为随意，对手是霸主焰后蜥。完成考验后从卡奇处获得火Z、10个先机球和开启喷火龙骑行。使用喷火龙骑行可以快速到达去过的地方。



名称	宝可梦	金钱
登山男地毅	鸭嘴火兽（Lv19，火）	608

◆霸主焰后蜥　（Lv22，火+毒）

焰后蜥是高特攻高速型宝可梦，相反耐久不高，使用地面系招式的4倍克效果很容易就能将它秒掉。没有的地面系招式的话，结合之前获得的水Z用水系招式也有不错的效果。另外它战斗中会呼唤夜盗火蜥，不过只要先把霸主焰后蜥击倒，夜盗火蜥也不足为惧了。

●从霸主居处出来后，从左边的路下山回收剩余的道具和挑战剩余的训练家。

拾获道具

厉害伤药、木炭、招式学习器39“岩石封锁”、灼伤药

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
游客秀珍	喵喵（Lv19，一般）	1140
精英训练家约翰	勇基拉（Lv21，超能力）	1428
登山男一峰	石丸子（Lv18，岩石）、腕力（Lv19，格斗）	608

8号道路

●从7号道路往上进入8号道路，路口的精英训练家需要打倒这条路其他训练家后才能挑战，获胜后获得招式学习器58“自由落体”。

●给中途研究所内的以太基金会职员看童偶熊可获得5000金钱，童偶熊在一旁的草丛里就能遇到。

●中途遇到阿克罗玛，获得招式学习器43“蓄能焰袭”。

●中途的岔路通往化石复原所，以后获得化石可以来这里复原为宝可梦。

●宝可梦中心对面的岩石地里有胆小虫，不过直接接近它会钻入洞里逃掉，得从水路绕到另一头拦截，还有战斗中它HP低于一半也回逃走，要捕获得在HP一半以上时扔精灵球。

●从宝可梦中心对面的路进入5号道路。

拾获道具

大珍珠、厉害伤药、奇迹种子、高级球、雷之石（化石复原所）、潜水球、水之石

隐藏道具

黄金喷雾、胆怯球、防御增强剂、解眠药（化石复原所）

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
背包客小春	伊布（Lv20，一般）	480
新星训练家才捷	甜竹竹（Lv20，草）、喇叭啄鸟（Lv21，一般+飞行）	1008
新星训练家尼可儿	大奶罐（Lv21，一般）	1008
研究员旭宇	始祖小鸟（Lv20，飞行+岩石）、盾甲龙（Lv20，岩石+钢）	960
高尔夫球手辉刚	岩狗狗（Lv20，岩石）	1200
高尔夫球手玛丽雅	喵喵（Lv20，恶）	1200
空手道亲子修特和浩南	腕力（Lv21，格斗）、腕力（Lv19，格斗）	900
精英训练家欣爱	长翅鸥（Lv21，水+飞行）、大嘴雀（Lv22，一般+飞行）	1496

树荫丛林

●经由5号道路进入树荫丛林，在这里接受玛奥的考验。考验内容为收集芒芒果、小蘑菇、复活草和奇迹种子四样东西，这里需要用到骑行长毛狗时的搜寻能力。先搜寻初始区域的左边，在长毛狗有反应的地点选择“小蘑菇”就能入手小蘑菇，但注意同时还要打一只宝可梦，太阳版为派拉斯特（Lv22，草＋虫），月亮版为灯罩夜菇（Lv22，草＋妖精）。左上区域在最里面的树下可搜寻到芒芒果，不过此前得先打一只伪螳草（Lv23，草）。上方区域要在草丛里搜寻复活草，注意其中有些是伪螳草（Lv23，草）伪装的。右边区域用骑行肯泰罗时的冲撞能力撞碎右下的石头，再搜寻石头下方获得奇迹种子。收集完后回到玛奥处，接着根据她的提示连打A键，最后和霸主兰螳花对决。完成考验后获得草Z和10个巢穴球，还有从博士处获得招式学习器67“修长之角”。

◆霸主兰螳花　（Lv24，草）

霸主兰螳花本身不算太强，不过战斗中它会呼唤漂浮泡泡，漂浮泡泡的技能大晴天会将天气变晴，这为兰螳花带来不少有利效果，首先是触发“叶子防守”特性使其不会陷入异常状态，还有提升了技能“光合作用”的回复效果以及本来需要2回合才能使出的技能“日光刃”缩短为1回合就能使出。不过同时晴天也提升火系招式的威力，推荐首发火系宝可梦，先用火Z配合火系招式打霸主兰螳花，解决后再换克制火属性的宝可梦来对付漂浮泡泡。

拾获道具

好伤药、活力块、招式学习器86“打草结”、大根茎

隐藏道具

防御强化、特攻强化、厉害伤药、万能粉、力量强化

5号道路

●从树荫丛林出来后往下可以来到 5 号道路南端，这里可以挑战之前挑战不了的 3 位训练家，打完后就可去挑战路口的考验支援者，战胜后可获得招式学习器 96 “自然之力”。

拾获道具

PP单项小补剂、招式学习器59 “狂舞挥打” 、厉害伤药

隐藏道具

PP提升剂、金珠

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
短裤小子弘人	虫电宝（Lv20，虫+电）	400
登山男岳铭	泥驴仔（Lv21，地面）	672
精英训练家玉葵	黏黏宝（Lv22、龙）、仙子伊布（Lv23，妖精）	1564
考验支援者正平	呆呆兽（Lv22，超能力+水）	1056

慷待市

●回慷待市的空间研究所，从电梯上到 3 层，剧情完后要去可霓可市，期间要穿过地鼠隧道和 9 号道路，地鼠隧道就在慷待市宝可梦中心的对面。

●空间研究所左边是 Game Freak 的开发大楼，来到 2 楼和开发室最内部的女性对话可获得果汁牛奶。

拾获道具

大蘑菇（空间研究所右边小路）

地鼠隧道

●进入后不久碰到的空手道王需要打倒隧道内的其他训练家后才能挑战，战胜他可获得活力块。

●中途会遇到骷髅队，和哈呜一起解决后获得 PP 单项全补剂。

名称	宝可梦	金钱
骷髅队手下和骷髅队手下	夜盗火蜥（Lv22，毒+火），伪螳草（Lv22，草）	1408

拾获道具

火之石、厉害伤药、黑暗球

隐藏道具

离洞绳、力量强化、金珠

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
工人长德	石丸子（Lv21，岩石）、泥驴仔（Lv22，地面）	880
工人鸿钧	腕力（Lv22，格斗）	880
工人亚毅	地鼠（Lv22，地面+钢）	880
空手道王烈吉	铁掌力士（Lv23，格斗）	736

9号道路

●经由 9 号道路前往可霓可市。

拾获道具

捕网球

隐藏道具

命中强化

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
警察先生春树	卡蒂狗（Lv24，火）	960
垂钓者嘉雄	灯笼鱼（Lv23，电+水）	736

可霓可市

●和宝可梦中心的小女孩对话，可用超音蝠和她换蚊香君。

●给宝可梦中心右边以太基金会职员看投掷猴（太阳版）/ 智挥猩（月亮版）可获得 5000 金钱，各版本对应的宝可梦都栖息在树荫丛林。

●宝可梦中心外一旁有中药商人，在这可购买一些中药回复道具，注意使用这些道具会降宝可梦的亲密度。

●一进入可霓可市的左边有罗米罗米按摩店，可为队伍排头的宝可梦做按摩（1 天 1 次），从而提升亲密度。



●和可霓可市道路尽头的海角灯塔下的女性对话，可获得皮卡丘 Z。

●进入宝可梦中心对面的宝石店触发剧情，得知丽姿在生命遗迹等待主角接受考验，同时获得全满药。

●和宝石店柜台的老奶奶对话可购买头盖化石（太阳版）/ 盾甲化石（月亮版）和背盖化石（太阳版）/ 羽毛化石（月亮版），获得化石后可去 8 号道路的化石复原所复原为宝可梦，其中头盖化石对应头盖龙；羽毛化石对应始祖小鸟；背盖化石对应原盖海龟；盾甲化石对应盾甲龙。

拾获道具

进化奇石（海角灯塔下）

回忆之丘

●中途帮以太基金会对付遭遇骷髅队。

名称	宝可梦	金钱
骷髅队手下	拉达（Lv23，一般+恶）	736

拾获道具

洁净之符、黑暗球、诅咒之符、厉害伤药

隐藏道具

万能粉、胆怯球、白银喷雾、复活草

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
绅士史密斯	月亮伊布（Lv23，恶）	4600
幼儿园小朋友瑞辰	胖丁（Lv21，一般+妖精）、安瓢虫（Lv22，虫+飞行）	264
女士百合	花疗环环（Lv23，妖精）	4600
坏女孩思妙	阿利多斯（Lv23，虫+毒）	736

阿卡拉岛郊外

●从阿卡拉岛郊外一路向上，要进入生命遗迹时遭遇骷髅队干部布尔美丽并对战。

名称	宝可梦	金钱
骷髅队干部布尔美丽	大嘴蝠（Lv25，飞行+毒）、夜盗火蜥（Lv26，火+毒）	3120

●进入生命遗迹接受岛屿女王丽姿的考验，战胜她后获得岩石 Z。

名称	宝可梦	金钱
岛屿女王丽姿	朝北鼻（Lv26，岩石）、地幔岩（Lv26，岩石）、鬃岩狼人（Lv27，岩石）	4320

丽姿的宝可梦全是岩石属性，弱点非常多，草、水、地面、格斗、钢都能进行 2 倍输出。惟一要注意的就是有 Z 招式的鬃岩狼人，受岩石属性等倍伤害的宝可梦也有可能会被这招秒掉，所以主力宝可梦不是抵抗岩石属性时最好先用其他宝可梦作为替死鬼挨过这招，然后再上克制它的宝可梦将其解决，当然如果能先手秒掉它就没有这个顾虑了。

拾获道具

招式学习器28 "吸血"

隐藏道具

小蘑菇、大蘑菇、小蘑菇

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
垂钓者丁治	海星星（Lv23，水）、暴鲤龙（Lv23，飞行+水）	736
空手道王天卓	铁掌力士（Lv24，格斗）	768

豪诺豪诺度假地

●从慷待市一路向东，过桥后来到豪诺豪诺度假地，进入酒店见到扎奥博触发剧情，对话中答"是"就会自动前往以太乐园，建议先选"否"，先去度假地右边的豪诺豪诺海滩回收道具。

●和酒店上方的资深训练家对话，依次选择"不知道"→"明白了"进行对战，获胜可获得节拍器。

●来到酒店左边见到两名高尔夫球手和怪力，选择"阻止"进行对战，获胜可获得招式学习器 45 "迷人"。

●酒店中间靠左下的蓝衣男性可以教凯路迪欧或美洛耶塔招式。

●和豪诺豪诺海滩右上女性对话获得劲爽汽水。

●和豪诺豪诺海滩左上的男性对话可以打工，将沙滩上的 6 只拳海参全部扔回海里后再和他对话获得 20000 金钱（每天一次）。



拾获道具

解毒药（海滩水中）、潜水球（海滩水中）、黑色眼镜（海滩水上小岛）、丸子珍珠（海滩水中）

隐藏道具

珍珠（海滩）、劲爽汽水（海滩）、珍珠（海滩）、心之鳞片（海滩）、心之鳞片（海滩）

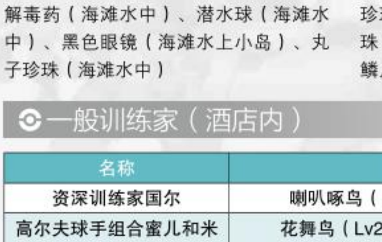
一般训练家（酒店内）

名称	宝可梦	金钱
资深训练家国尔	喇叭啄鸟（Lv27，飞行+一般）	2376
高尔夫球手组合蜜儿和米塔	花舞鸟（Lv25，飞行+超能力）、花舞鸟（Lv25，飞行+电）	3000

一般训练家（海滩）

名称	宝可梦	金钱
比基尼姐姐惠欣	拳海参（Lv25，水）	600
泳裤小伙子龙泰	暴鲤龙（Lv25，飞行+水）	600
比基尼姐姐姗川	荧光鱼（Lv24，水）、大舌贝（Lv25，水）	600
泳裤小伙子荣泰	长翅鸥（Lv24，飞行+水）、泥泥鳅（Lv25，水+地面）	600
比基尼姐姐爱海	可达鸭（Lv25，水）	600
泳裤小伙子祥泽	弱丁鱼（Lv25，水）	600

以太乐园



●和 1F 上方大门右边的职员对话可获得大葱。

●来到 2F 保护区，从左边绕路前往上方触发剧情，和?????（Lv27，岩石+毒）战斗。之后获得招式学习器 29 "精神强念"。

拾获道具

神奇糖果（B1F）

马利埃静市

●来到马利埃静市后先和哈鸣对战。

名称	宝可梦	金钱
宝可梦训练家哈乌	雷丘（Lv28，电+超能力）、克制玩家主角宝可梦属性的伊布（Lv28）、主角宝可梦之一（Lv29）	1740

●前往马利埃庭院，在庭院中部遇到库库伊博士触发剧情，出来后和路中间的莉莉艾对话，前往马利埃静市左上方的图书馆。

●在图书馆 2 楼触发剧情，下一个目的地是 10 号道路的公交车站。

●和图书馆 1F 戴帽子的女性对话获得招式学习器 76 "飞翔"。

●和图书馆 1F 左上的大木博士对话，将阿罗拉地区的猫老大带给他看后获得甜蜜球。

●和居民中心里的蓝色老伯对话获得神秘摆设。

●和居民中心天气教室里的女性对话，依次回答潮湿岩石、冰冷岩石、炽热岩石、沙沙岩石后获得以上 4 种岩石。

●给时装店的蓝衣男性看托戈德玛尔可获得 10000 金钱，托戈德玛尔在地热发电厂附近的草丛出没。

●在料理店用餐可获得心之鳞片。

●和料理店最右边的女性对话，可用顽皮熊猫和她换小福蛋。

拾获道具

青草种子（庭院）、豪华球（庭院）、愤怒馒头（庭院）、大蘑菇（庭院）

一般训练家（庭院）

名称	宝可梦	金钱
游客隆野	猫老大（Lv27，一般）、嘎拉嘎拉（Lv26，地面）	1560
幼儿园小朋友佳慧	皮宝宝（Lv26，妖精）	312
游客明莉	拉达（Lv26，一般）、雷丘（Lv27，电）	1620

10号道路

●和路口的女性对话，帮她找回 8 只走散在 10 号道路中的童偶熊可获得不融冰和 15000 金钱。

●在车站触发剧情和骷髅队对战。胜利后调查站牌前往辉克拉尼山山顶。

名称	宝可梦	金钱
骷髅队手下	大嘴蝠（Lv27，飞行+毒）	864
骷髅队手下	拉达（Lv27，一般+恶）	864

拾获道具

解麻药、命中强化

隐藏道具

果汁牛奶、小蘑菇

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
消防员炎锡	蚊香君（Lv28，水）	1120
大姐姐艳冰	甜舞妮（Lv27，草）	864
警察先生卫斯	卡蒂狗（Lv28，火）	1120



辉克拉尼山

●和宝可梦中心背后的大木博士对话可获得月亮球。

●下山路路口的资深训练家需要把山路间的其他训练家都打败后才能挑战，获胜后获得招式学习器 95 “大声咆哮”。

●在辉克拉尼天文台门口触发剧情和天文台台长对战。战斗后记得回宝可梦中心回复。

名称	宝可梦	金钱
宝可梦训练家马睿因	盔甲鸟（Lv29，钢+飞行）、三地鼠（Lv30，钢+地面）、金属怪（Lv29，钢+超能力）	3000

●和天文台前台的研究员对话可获得彗星碎片。

●前往最天文台最里面的房间开始考验。考验内容为说出声音的出处，回答正确就会触发战斗。一共有 4 题，第一题答案为“宝可梦中心”，对手是强颚鸡母虫（Lv27，虫）；第二题答案为“洛托姆图鉴”，对手是虫电宝（Lv27，虫＋电）；第三题答案为“虫电宝”，对手是虫电宝（Lv27，虫＋电）；第四题答案为“霸主宝可梦”，对手是霸主锹农炮虫。完成考验后获得电 Z、钢 Z、博士的面罩。



◆霸主锹农炮虫 （Lv29，虫+电）

由于特性的缘故，锹农炮虫只有火和岩石两个弱点，同时他还带有减少火属性伤害的树果，所以最好使用岩石属性的宝可梦来打，用岩石系的 Z 招式可以将它秒掉。

拾获道具

等级球（天文台停车场）、招式学习器72 “伏特替换”（山路）、速度球（山路）、沉重球（山路）、全满药（山路）

隐藏道具

神奇糖果（山路）

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
OL瑞月	皮皮（Lv28，妖精）	1120
登山男盛祖	地幔岩（Lv27，岩石）、小拳石（Lv28，岩石+电）	896
宝可梦收藏家卓生	投掷猴（Lv28，格斗）、智挥猩（Lv28，一般+超能力）	896
资深训练家汇景	阿勃梭鲁（Lv30，恶）	2640

马利埃静市

●回马利埃庭院触发剧情，和骷髅队老大古兹马对战，获胜后获得玩家所选的主角宝可梦的 Z 纯晶。

●下一个目的地是卡璞村，先从马利埃静市下方进入 11 号道路。

名称	宝可梦	金钱
骷髅队老大古兹马	具甲武者（Lv31，虫+水）、阿利多斯（Lv30，虫+毒）	3600

11号道路

●经由 11 号道路进入 12 号道路。

拾获道具

大蘑菇、招式学习器74 “陀螺球”、小蘑菇、先机球、大蘑菇

隐藏道具

星星沙子、星星沙子、星星碎片

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
运动姐弟运珊和运凯	火箭雀（Lv27，火+飞行）、哈约克（Lv27，一般）	1512
幼儿园小朋友鸿福	童偶熊（Lv26，一般+格斗）	312
空手道王哲司	铁掌力士（Lv28，格斗）	896

12号道路

●进入 12 号道路触发剧情，获得重泥挽马的骑行，崎岖不平的路需要骑重泥挽马才能通过。

● 12 号道遇到的宝可梦收藏家需要将路上其他训练家全部打倒后才能挑战，战胜他可获得招式学习器 77 “自我暗示”。

●中途会经过乌拉乌拉后海岸，可顺便进去回收道具。回收完后继续往左来到 13 号道路

拾获道具

灼伤药、PP多项小补剂、厉害伤药、力量强化

隐藏道具

PP提升剂　珍珠（后海岸）　大珍珠（后海岸）
珍珠（后海岸）　大珍珠（后海岸）

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
新星训练家琳雪	原盖海龟（Lv30，岩石+水）	1440
坏情侣莉琪和洪林	混混鳄（Lv29，地面+恶）、顽皮熊猫（Lv29，格斗+恶）	1856
新星训练家建东	头盖龙（Lv30，岩石）	1440
研究员翔逸	多边兽（Lv28，一般）、三合一磁怪（Lv29，电+钢）	1392
宝可梦收藏家鸣轩	安瓢虫（Lv28，虫+飞行）、凯罗斯（Lv29，虫）	928

一般训练家（后海岸）

名称	宝可梦	金钱
比基尼姐姐渚妮	保姆曼波（Lv30，水）	720
泳裤小子港和	鲶鱼王（Lv29，地+水）、沙丘娃（Lv30，地+幽灵）	720

13号道路

●在 13 号道路遇见哈乌并获得全满药，之后继续往左走就是卡璞村。
●和旅行车里的黑衣男性对话，获得招式学习器 12 “挑衅”。

拾获道具

月之石、能力防守

卡璞村

●和宝可梦中心的背包男性对话，可用鬼斯和他的隆隆石交换。



以太之家

●先往左走出村，经由 15 号道路去以太之家，进入后触发剧情战。

名称	宝可梦	金钱
幼儿园小朋友文浩	电击怪（Lv30，电）	360

●从以太之家出来后遇到骷髅队并战斗，获胜后获得 5 个豪华球。

名称	宝可梦	金钱
骷髅队手下	催眠貘（Lv33，超能力）	1056

14号道路

●从卡璞村往下，经由 14 号道路前往超值超市旧址。

●在超值超市旧址遇到阿塞萝拉并开始考验，考验内容为在用宝可搜寻镜拍摄超市内的幽灵宝可梦。先在自动启动的传送带旁启动搜寻镜，拍飘在空中的鬼斯（Lv30，幽灵＋毒）后和其战斗；在动起来的购物车旁启动搜寻镜，拍飘在空中的鬼斯通（Lv30，幽灵＋毒）后和其战斗；在动起来的玩偶旁启动搜寻镜，拍飘在空中的耿鬼（Lv30，幽灵＋毒）后和其战斗。最后进入最里面的门，在房间内启动搜寻镜，照自己身后的霸主谜拟 Q 后和其战斗。完成考验后在阿塞萝拉处获得幽灵 Z、10 个黑暗球。

◆霸主谜拟Q（Lv33，幽灵+妖精）

谜拟 Q 的能力不高，不过特性会抵挡一次攻击，可以先用带特效的招式攻击一次后，然后再用克制其的幽灵或钢属性招式来打，特别是可以使用 Z 招式的钢属性。另外它召唤出来的鬼斯通 / 耿鬼会催眠术，以防万一得准备好相应的解除道具。

拾获道具

全满药、招式学习器30“暗影球”（水面小岛）

隐藏道具

珍珠、大珍珠

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
垂钓者余乐	丑丑鱼（Lv30，水）、暴鲤龙（Lv31，飞行+水）	992
泳裤小子泰和	拳海参（Lv31，水）	744
宝可梦收藏家清莱	托戈德玛尔（Lv30，电+钢）、尖牙陆鲨（Lv31，龙+地面）	992

15号道路（水路）

●在以太之家门口遇到骷髅队并和布尔美丽对战，战胜后获得神奇糖果。

名称	宝可梦	金钱
骷髅队干部布尔美丽	大嘴蝠（Lv34，飞行+毒）、焰后蜥（Lv35，火+毒）	4200

●前往 15 号道路左边的沙滩找到越橘，获得巨牙鲨的骑行，用巨牙鲨的喷射可以撞碎 15 号水路上挡路的石头，从而前往 16 号道路。

● 15 号道路路口处的考验支援者需要打倒这条路上的其他训练家才能挑战，战胜后获得 PP 极限提升剂。



拾获道具

厉害伤药、招式学习器93“疯狂伏特”、潜水球

隐藏道具

珍珠、一般宝石

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
精英训练家逍游	穿山鼠（Lv32，冰+钢）、嘎啦嘎啦（Lv33，火+幽灵）	2244
精英训练家惠奈	六尾（Lv34，冰）、鬼斯通（Lv34，幽灵+毒）、胖可丁（Lv35，一般+妖精）	2380
泳裤小伙子辰雄	毒刺水母（Lv33，毒+水）	792
泳装情侣由美和文安	哥达鸭（Lv33，水）、呆壳兽（Lv33，水+超能力）	1584
比基尼姐姐雨珠	爱心鱼（Lv33，水）、保姆曼波（Lv33，水）、太阳珊瑚（Lv33，水+岩石）	792
考验支援者文涵	钥圈儿（Lv34，钢+妖精）、盔甲鸟（Lv34，钢+飞行）	1632

16号道路

●宝可梦中心右边的房子下方有隐藏通道，可以钻过去获得招式学习器 81。

●给宝可梦中心内左边的以太基金会职员看谜拟 Q 可获得20000 金钱，谜拟 Q 在 14 号道路的超值超市旧址可以捉到。

●和宝可梦中心内左边的红衣女性对话可获得果汁牛奶。

拾获道具

PP提升剂、招式学习器81“十字剪”

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
研究员利塔罗	虫电宝（Lv32，虫+电）、臭臭泥（Lv33，毒+恶）	1584

乌拉乌拉花园

●入口处的高尔夫球手需要把花园内的其他训练家都打败后才能挑战，战胜后获得火焰宝珠。

●一路向上进入 17 号道路。

拾获道具

重复球、特防强化、胆怯球

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
舞者米莱依	花舞鸟（Lv34，飞行+火）	1360
OL真梨	煤炭龟（Lv33，火）、金鱼王（Lv33，水）、叶伊布（Lv34，草）	1360
迷你裙丽诺	猫拉（Lv33，冰+恶）、树枕尾熊（Lv34，一般）	816
高尔夫球手飞鸿	铁掌力士（Lv34，格斗）、胡地（Lv34，超能力）	2040

17号道路

●一直向上，打败魄镇门口的骷髅队守卫后入内。

名称	宝可梦	金钱
骷髅队手下和骷髅队手下	鬼斯通（Lv34，幽灵+毒）、催眠貘（Lv34，超能力）	2176

拾获道具

果汁牛奶、万灵药、招式学习器84“毒击”

隐藏道具

要害攻击

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
骷髅队手下	夜盗火蜥（Lv33，火+毒）	1056
骷髅队手下	大嘴蝠（Lv34，飞行+毒）	1088
骷髅队手下	好坏星（Lv33，水+毒）、伪螳草（Lv34，草）	1088
骷髅队手下	小拉达（Lv33，一般+恶）、拉达（Lv34，一般+恶）	1088

魄镇

●正门有骷髅队把守，要从左边墙壁上的小洞进入，后面没路的地方也同样要钻墙壁的小洞。

●进入可疑宅邸，2楼有扇门被守卫挡着的门，需要和他对密语才能通过，写着密语的纸分布在宅邸的房间内。正确的密语为“围攻”、“具甲武者”、“向尾猫可可”，最后还要答“NO！”才能进入。

●在2楼最内部的房间和骷髅队老大古兹马对战，获胜后在旁边的箱子里获得虫Z，另外坐上古兹马的椅子还会有小插曲。

名称	宝可梦	金钱
骷髅队老大古兹马	具甲武者（Lv37，虫+水）、阿利多斯（Lv36，虫+毒）	4320

拾获道具

黄金喷雾、神奇糖果、烟雾球、活力块（宅邸内）、冰之石（宅邸内）、招式学习器36“污泥炸弹”（宅邸内）、防御增强剂（宅邸内）、离洞绳（宅邸内）

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
骷髅队手下	圆丝蛛（Lv34，虫+毒）	1088
骷髅队手下	臭泥（Lv34，毒+恶）	1088
骷髅队手下和骷髅队手下	拉达（Lv35，一般+恶）、大嘴蝠（Lv35，飞行+毒）	2240
骷髅队手下	伪螳草（Lv34，草）、夜盗火蜥（Lv34，火+毒）	1088
骷髅队手下	胆小虫（Lv35，虫+水）	1120
骷髅队手下	超音蝠（Lv34，飞行+毒）、鬼斯（Lv34，幽灵+毒）、夜盗火蜥（Lv35，火+毒）	1120
骷髅队手下	好坏星（Lv35，水+毒）	1120
骷髅队手下	鬼斯通（Lv35，幽灵+毒）	1120
骷髅队手下	小拉达（Lv35，一般+恶）	1120
骷髅队手下	拉达（Lv35，一般+恶）	1120
骷髅队手下	伪螳草（Lv35，草）	1120
骷髅队手下	胆小虫（Lv34，虫+水）、催眠貘（Lv35，超能力）	1120
骷髅队手下	大嘴蝠（Lv35，飞行+毒）	1120

以太之家

●回以太之家触发剧情，依次对战格拉吉欧和默丹，战胜默丹后获得恶Z。接着自动前往以太乐园。

名称	宝可梦	金钱
骷髅队格拉吉欧	大嘴蝠（Lv37，飞行+毒）、狃拉（Lv37，冰+恶）、属性：空（Lv38，一般）	3040

名称	宝可梦	金钱
岛屿之王默丹	勾魂眼（Lv38，鬼+恶）、混混鳄（Lv38，地面+恶）、猫老大（Lv39，恶）	6240

默丹的宝可梦全是恶属性，使用妖精属性宝可梦可轻松攻略。如果没有妖精属性的话也可以使用格斗属性，免疫格斗属性的勾魂眼就用等倍属性的高威力招式来打。另外默丹的猫老大会用Z招式，妖精或格斗属性宝可梦基本都能扛得住，没有的话就先拿其他非主力宝可梦作为炮灰挨过这招，之后再换上主力宝可梦。

以太乐园

●乘坐电梯来到1F遭遇扎奥博并触发战斗，胜利后来到B2F并获得活力块。（和1F前台的职员对话可回复）

名称	宝可梦	金钱
以太分部长扎奥博	引梦貘人（Lv39，超能力）	4680

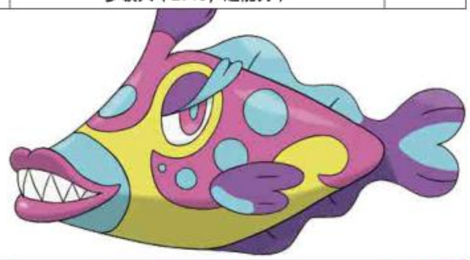
●从B2F往右遭遇3连战，接着去最右边的房间和哈乌组队进行双人战，调查完房间内的电脑后出门。

名称	宝可梦	金钱
以太基金会职员	臭臭泥（Lv37，毒+恶）	1776
以太基金会职员	三合一磁怪（Lv37，钢+电）	1776
以太基金会职员	多边兽Ⅱ（Lv37，一般）	1776
以太基金会职员和以太基金会职员	多多冰（Lv37，冰）、豪力（Lv37，格斗）	3552

●乘坐电梯回1F，这里有3场双人战，首先是和哈乌组队进行双人战，打完后往上走，再分别和格拉吉欧、哈乌组队进行双人战。

名称	宝可梦	金钱
以太基金会职员和以太基金会职员	大嘴鸥（Lv37，飞行+水）、重泥挽马（Lv37，地面）	3552
以太基金会职员和以太基金会职员	电击兽（Lv38，电）、鸭嘴火兽（Lv38，火）	3648
以太分部长扎奥博和以太基金会职员	安瓢虫（Lv38，飞行+虫）、呆壳兽（Lv39，水+超能力）、磨牙彩皮鱼（Lv39，水+超能力）、引梦貘人（Lv40，超能力）	6624

●接着继续往上进入宅邸区域，宅邸外部有不少道具，记得回收。打完沿路的骷髅队后进入宅邸内，一直进入到最内部和露莎米奈对战，之后可获得大师球。



名称	宝可梦	金钱
骷髅队手下	大嘴蝠（Lv37，飞行+毒）	1184
骷髅队手下	拉达（Lv37，一般+恶）	1184
骷髅队老大古兹马	具甲武者（Lv41，虫+水）、雨翅蛾（Lv40，虫+飞行）、凯罗斯（Lv40，虫）、阿利多斯（Lv40，虫+毒）	4800
以太理事长露莎米奈	皮可西（Lv41，妖精）、穿着熊（Lv41，一般+格斗）、梦妖魔（Lv41，幽灵）、美纳斯（Lv41，水）、裙儿小姐（Lv41，草）	9840

●剧情完后就可以去B1F港口边和格拉吉欧对话前往下一个岛。

拾获道具

特攻强化（B1F）、招式学习器06“剧毒”（B1F）、全复药（B2F）、万灵药（1F宅邸外部）、厉害伤药（1F大门外）



一般训练家

名称	宝可梦	金钱
以太基金会职员	三地鼠（Lv37，地面+钢）、黏美儿（Lv37，龙）	1776
以太基金会职员	哈约克（Lv36，一般）、霓虹鱼（Lv37，水）	1776
以太基金会职员	甲壳龙（Lv37，龙）、喇叭啄鸟（Lv36，一般+飞行）	1728
以太基金会职员	派拉斯特（Lv36，虫+草）、随风球（Lv36，幽灵+飞行）、超音波幼虫（Lv37，地面+龙）	1776
以太基金会职员	火暴猴（Lv37，格斗）	1776

海洋居民之村

●左下民家内和蓝色衣服男性对话可获得熔岩增幅器、电力增幅器。

●和中间右边民家内的绿衣女性对话获得吉利拳。

●中间右边民家内的灰衣女性想看阿罗拉地区的雷丘，给她看后获得阿罗雷Z。

●在中间左边的餐馆用餐可获得心之鳞片。

●村子中间右上有位灰衣女性，可用布鲁皇和她换甜舞妮。

●宝可梦中心内的红衣大叔处可教烈空坐画龙点睛。

●宝可梦中心内左上蓝衣女性可教龙系宝可梦流星群。

拾获道具

招式学习器91“加农光炮”（中间右边民家钓鱼点）

波尼原野

●沙滩下方的舞者需要打败这个区域的其他训练家后才能挑战，获胜后获得气势披带。

拾获道具

黄金喷雾、暗之石（水中）、丸子珍珠（水中）、神奇糖果、全满药

隐藏道具

珍珠、重复球、大珍珠

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
精英训练家斯嘉丽	灰尘山（Lv44，毒）、超坏星（Lv45，水+毒）	3060
精英训练家彦钧	盔甲鸟（Lv44，钢+飞行）、巨牙鲨（Lv45，水+恶）	3060
舞者华莲	花舞鸟（Lv43，飞行+幽灵）	1720
西餐厨师世宝	派拉斯特（Lv43，虫+草）、蝶结萌虻（Lv43，虫+妖精）	1720
舞者尤利娅	花舞鸟（Lv43，飞行+火）、花舞鸟（Lv43，飞行+电）、花舞鸟（Lv43，飞行+幽灵）、花舞鸟（Lv43，飞行+超能力）	1720

波尼古道

●进入波尼古道后触发剧情，获得怪力的骑行能力，怪力的猛推能够推动某些挡路的巨石。

●在哈普乌家房间里的床上睡觉可获得解眠药。

●从波尼古道往右进入波尼鼓浪岩岸。

拾获道具

胆怯球、光之石、招式学习器79“冰息”（从鼓浪岩岸绕行）

隐藏道具

PP提升剂

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
宝可梦收藏家庆丰	爆炎龟兽（Lv43，火+龙）老翁龙（Lv43，一般+龙）	1376

波尼鼓浪岩岸

●一直向右前往彼岸遗迹。

隐藏道具

特攻增强剂

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
游客泉蕊	穿山鼠（Lv43，地面）、小拳石（Lv43，地面+石）、隆隆石（Lv43，地面+石）、六尾（Lv43，火）	2580

彼岸遗迹

●进入遗迹后，用怪力的骑行将左边的巨石推到最里面，再将中间的巨石推入右上方的洞内，一直来到内部触发剧情。之后回到海洋居民之村。

椰蛋树岛



●在海洋居民之村的港口和团长对话来到椰蛋树岛。

●上岛后和莉莉艾对话触发剧情，打败椰蛋树（Lv40，草＋龙）后来到上方的平台获得太阳之笛（太阳版本）/月亮之笛（月亮版本）。

拾获道具

美丽鳞片

隐藏道具

大珍珠、心之鳞片



波尼大峡谷

●从波尼古道往上前往波尼大峡谷，中途会遭遇骷髅队手下的连战，获胜后获得毒Z。

名称	宝可梦	金钱
骷髅队手下	伪螳草（Lv44，草）	1408
骷髅队手下	夜盗火蜥（Lv43，火+毒），拉达（Lv44，一般+恶）、鬼斯通（Lv44，幽灵+毒）、大嘴蝠（Lv44，飞行+毒）、好坏星（Lv43，水+毒）	1408

●在波尼大峡谷门口接受哈普乌的考验，战胜她获得地Z，并从莉莉艾处获得活力块，接着开始穿越大峡谷。

名称	宝可梦	金钱
岛屿女王哈普乌	三地鼠（Lv47，地面+钢）、重泥挽马（Lv48，地面）、沙漠蜻蜓（Lv47，地面+龙）、海兔兽（Lv47，地面+水）	7680

●在有巨石挡路的地方，将第一个巨石向下推、下方的巨石向右推、最后的巨石向上推。之后在吊桥上遇到茉莉，获得妖精Z。

●波尼大峡谷出口附近的左边有被树枝遮挡的通道，里面可以拾获招式学习器35“喷射火焰”。

●进入考验之地接受考验，沿路依次要打心鳞宝（Lv40，龙）、鳞甲龙（Lv40，龙＋格斗）和霸主杖尾鳞甲龙，最后获得龙Z。

◆霸主杖尾鳞甲龙 （Lv45，龙+格斗）

杖尾鳞甲龙被妖精属性4倍克，有妖精属性的宝可梦或技能会相当轻松，结合之前获得的妖精Z，基本可以一招将其秒掉。没有的话用飞行、超能力也有2倍克制，伤害也相当可观。

●来到日轮祭坛（太阳版本）/月轮祭坛（月亮版本），在莉莉艾的另一边平台吹响太阳之笛（太阳版本）/月亮之笛(月亮版本)之后进入究极空间，一路来到最深处和以太理事长露莎米奈对战。



名称	宝可梦	金钱
以太理事长露莎米奈	皮可西（Lv50，妖精）、穿着熊（Lv50，一般+格斗）、梦妖魔（Lv50，幽灵）、美纳斯（Lv50，水）、裙儿小姐（Lv50，草）	—

●回到日轮祭坛/月轮祭坛后要进行收服索尔迦雷欧（Lv55，超能力＋钢）/露奈雅拉（Lv55，超能力＋幽灵）的战斗，不慎将它打倒的话也会复活，直到捉到为止。

●战斗后和默丹对话可直接来到拉纳基拉山山脚，接下来就要挑战宝可梦联盟了。

拾获道具

PP多项小补剂、全满药、活力碎片、离洞绳、招式学习器99“魔法闪耀”、全复药、黑暗球、万灵药、神奇糖果、招式学习器35“喷射火焰”、招式学习器02“龙爪”（考验之地内）

隐藏道具

金珠、力量强化、特攻强化、PP极限提升剂、防御强化

一般训练家

名称	宝可梦	金钱
资深训练家元浩	煤炭龟（Lv46，火）、风速狗（Lv46，火）	4048
背包客迷蝶	风妖精（Lv44，草+妖精）	1056
精英训练家肯特和艾米	九尾（Lv46，冰+妖精）、穿山王（Lv46，冰+钢）	6256
登山男驭岭	始祖大鸟（Lv44，飞行+岩石）、战槌龙（Lv44，岩石）	1408
资深训练家婷钰	宝石海星（Lv46，水+超能力）、烈箭鹰（Lv46，火+飞行）、灯罩夜菇（Lv46，草+妖精）	4048
精英训练家秀子	裙儿小姐（Lv45，草）、玛狃拉（Lv46，冰+恶）	3128
研究员弘志	臭臭泥（Lv43，毒+恶）、自爆磁怪（Lv44，钢+电）	2112
坏女孩安娜	猫老大（Lv44，恶）、乌鸦头头（Lv44，飞行+恶）	1408
坏男孩天成	流氓熊猫（Lv44，格斗+恶）	1408
空手道王严立	蚊香泳士（Lv46，水+格斗）	1472
空手道王忠义	怪力（Lv46，格斗）	1472
精英训练家博远	阿勃梭鲁（Lv46，恶）、拉普拉斯（Lv47，水+冰）	3196
资深训练家少茹	长毛狗（Lv47，一般）、甜冷美后（Lv47，草）、钥圈儿（Lv47，钢+妖精）	4136
资深训练家毅仁	布鲁皇（Lv47，妖精）、隆隆岩（Lv47，岩石+电）、耿鬼（Lv47，幽灵+毒）、刺甲贝（Lv47，水+冰）	4136

拉纳基拉山

●一到拉纳基拉山脚就要和格拉吉欧对战，胜利后获得PP多项全补剂。

名称	宝可梦	金钱
宝可梦训练家格拉吉欧	叉字蝠（Lv52，飞行+毒）、路卡利欧（Lv52，钢+格斗）、银伴战兽（Lv53）、玛狃拉（Lv52，冰+恶）	8480

●一路前进，进入洞窟后往右走一会能看到摆放着纯晶的台座，从上面获得冰Z。

●宝可梦中心内右边的绿衣女性处可以用心之鳞片让宝可梦回忆忘记的招式。

●经过宝可梦中心不久会遇到哈乌并对战，获胜后获得3个活力块。最后继续向上来到终点的宝可梦联盟。

名称	宝可梦	金钱
宝可梦训练家哈乌	雷丘（Lv53，电+超能力）、树枕尾熊（Lv53，一般）、克制玩家主角宝可梦属性的伊布（Lv53）、主角宝可梦之一（Lv54）	8640

拾获道具

离洞绳、招式学习器13“冰冻光束”、全复药、活力块

隐藏道具

PP极限提升剂



宝可梦联盟

●宝可梦联盟内要打败4道门的四天王，从左至右分别为哈拉、丽姿、阿塞萝拉、卡希丽。打完进入中间的传送点和库库伊博士对战。

名称	宝可梦	金钱
四天王哈拉	铁掌力士（Lv54，格斗）、好胜毛蟹（Lv55，冰+格斗）、火暴猴（Lv54，格斗）、穿着熊（Lv54。一般+格斗）、蚊香泳士（Lv54，水+格斗）	11000

妖精、超能力或飞行属性宝可梦将对方克得死死的，只有好胜毛蟹的冰属性技能对我方飞行属性宝可梦有威胁，不过它速度很慢，两防也不高，先手基本可以秒掉，如果真的比它还慢的话，就换有一定速度的妖精、超能力或火属性宝可梦来对付。

名称	宝可梦	金钱
四天王丽姿	古空棘鱼（Lv54，岩石+水）、大朝北鼻（Lv54，岩石+钢）、鬃岩狼人（Lv55，岩石）、小碎钻（Lv54，岩石+妖精）、隆隆岩（Lv54，岩石+电）	11000

水属性可以克制对方除古空棘鱼以外的宝可梦，古空棘鱼用草或电属性对付即可。除此之外大朝北鼻和隆隆岩（阿罗拉版）4倍弱地，小碎钻4倍弱钢，有相应属性的宝可梦的话也可以派它们上场。

名称	宝可梦	金钱
四天王阿塞萝拉	勾魂眼（Lv54，幽灵+恶）、雪妖女（Lv54，幽灵+冰）、噬沙堡爷（Lv55，幽灵+地面）、破破舵轮（Lv54，幽灵+草）、随风球（Lv54，飞行+幽灵）	11000

恶属性可以克制对方除勾魂眼以外的宝可梦，勾魂眼只有一个妖精属性弱点，不过它本身耐久也不高，没有妖精属性招式的话用等倍的高攻击力招式基本也能秒掉。另外还要注意噬沙堡爷虽然也弱水，但水属性会触发其特性使它的防御力大幅提升，所以就算要用水也最好用特攻类型的，否则被它提升了物理耐久就很难打了。

名称	宝可梦	金钱
四天王卡希丽	盔甲鸟（Lv54，飞行+钢）、秃鹰娜（Lv54，飞行+恶）、铳嘴大鸟（Lv55，飞行+一般）、花舞鸟（Lv54，飞行+火）、叉字蝠（Lv54，飞行+毒）	11000

基本可以用电属性宝可梦一扫而过，但要注意带火属性的花舞鸟，用钢＋电或虫＋电等被火克的宝可梦时要注意，正好是这种情况就换岩石或水属性宝可梦来对付吧。另外盔甲鸟的撒菱也比较麻烦，没有高速旋转解除这个效果的话换人时都得受少许伤害，最好尽快击破，减少它出手的机会，但是它的特性为结实，满血时能扛一次致死伤害，所以至少出一次招，这里就只有看运气了。



名称	宝可梦	金钱
宝可梦博士库库伊	鬃岩狼人（Lv57，岩石）、卡比兽（Lv56，一般）、九尾（Lv56，冰+妖精）、主角宝可梦之一（Lv58）、勇士雄鹰（Lv56，飞行+一般）、自爆磁怪（Lv56，钢+电）	13920

博士的主角宝可梦是克制玩家的那只，玩家当初选草系的话对应的是炽炎咆哮虎、火系对应的是西狮海壬、水系对应的是狙射树枭，用相应的克制属性对付即可。其他宝可梦里鬃岩狼人会使用隐形岩，使我方换人时受到伤害，特别是对被岩石属性克制的火、冰、飞和虫属性的宝可梦威胁很大，所以我方队伍排头的最好是克制其的速攻型宝可梦，一出场就先手将其秒掉，不给它出手的机会。卡比兽的特防很高，而且泰山压顶还带一定几率麻痹，中了的话比较麻烦，务必用格斗属性技能尽快将其击破。自爆磁怪也有麻痹技能，还有特性能在满血时扛一次致死伤害，推荐用有绝对优势的地属性宝可梦来对付。剩下的九尾（阿罗拉版）和勇士雄鹰则威胁不大，前者用火或钢都很好打，后者用电或岩石。

美乐美乐岛

●战胜博士后自动回到美乐美乐岛，接着的剧情还要和卡璞・鸣鸣（Lv60，电＋妖精）对战，使用地属性的宝可梦能轻松对付，将其打倒或捕获可获得卡璞Z（打倒的话以后还有机会捕获）。

●从莉莉艾处获得皮皮玩偶，进入Ending。



通关后要素



通关后从哈乌处获得对应其他两个主角宝可梦的Z纯晶，同时开启异兽支线和伊布行家支线，并可以前往各个地点捕捉守护神。能够从波尼古道前往波尼旷野和对战树了。

对战树

进入前可选择单打、双打和多人（和NPC组队2V2）三种规则，可以一直战斗直到战败。每次战胜对手都能获得BP点数，用于换取道具。单打时只能携带3只宝可梦，双打为4只，多人至少2只，而且这些宝可梦如果超过50级的话会强行变成50级，单打和双打有携带道具不能相同的限制。多人规则在战斗前可以选择自己的同伴。

支线剧情

对战专家

空间研究所左侧大楼2楼的Game Freak办公室左上方，有一个自称对战很厉害的大叔，每天可以挑战他一次。第一次打败他能获得重要物品“圆形护符”，可加快生蛋速度。

挑战校长

回到美乐美乐岛的训练家学校，在3楼左侧能遇到一位空手道大叔，打败他后就能进入他身后的校长室挑战校长，战胜之后获得道具“王者之证”。

超级进化开放

在波尼岛的波尼古道中间会遇到德克希欧和吉娜，要和两人之一展开对战（视版本而定），胜利后获得钥石和胡地进化石。

被托付的道具

进入以太乐园的研究室找碧珂对话能获得道具“基因之楔”、“惩戒之壶”和“心之水滴”，在阿卡拉岛的空间研究所里找到芭内特博士对话能获得“现形镜”。

闪光的蛋蛋

波尼岛的宝可梦中心内有一个游客，对话之后发生战斗，打败他的闪光蛋蛋之后，他会赠送玩家6个金珠。

伊布行家

在皇家大道的超值超市里，和最左边柜台的大叔对话触发该支线，要求挑战各个伊布行家后再找大叔对话，下面列出各个行家的所在位置。

水伊布行家：美乐美乐岛－训练家学校3楼右侧的老婆婆。

火伊布行家：阿卡拉岛－听涛酒店前台左侧的大叔。

雷伊布行家：乌拉乌拉岛－马利埃居民中心电视旁的老婆婆。

太阳伊布行家：乌拉乌拉岛－地热发电厂里看电视的大叔。

月亮伊布行家：美乐美乐岛－好奥乐墓园最左上方的大叔。

冰伊布行家：美乐美乐岛－利利小镇入口最左侧的民房内，穿绿色衣服的老婆婆。

叶伊布行家：阿卡拉岛－豪诺豪诺度假地沙滩最上方的比基尼姐姐。

仙子伊布行家：波尼岛－海洋居民之村右侧白色民房内的小女孩。

最后和超市内的大叔对话，他会要求与他一战，胜利之后获得纯晶“伊布Z”。



异兽

从家里出门后获得奇异卡片，按照卡片上的描述前往阿卡拉岛 8 号道路的汽车旅馆开启支线任务，按照顺序挑战各个异兽，并用剧情给予的究极球将其捕获。只有把异兽全部捕获才能让支线继续进行，如果异兽被打败的话可以再次挑战。下面给出这些异兽的信息和遭遇方式。

◆虚吾伊德（Lv55，岩石+毒）

遭遇方法：支线过后前往或地鼠隧道随机遭遇，仅 1 只。

◆爆肌蚊（Lv60，虫+格斗）（太阳版）

遭遇方法：支线过后前往惹郁洞窟随机遭遇，共 4 只。

◆费洛美螂（Lv60，虫+格斗）（月亮版）

遭遇方法：支线过后前往惹郁洞窟随机遭遇，共 4 只。

◆电束木（Lv65，电）

遭遇方法：支线过后前往树荫丛林或回忆山丘随机遭遇，共 2 只。

◆铁火辉夜（Lv65，钢+飞行）（月亮版）

遭遇方法：支线过后前往 NPC 提供信息的地点随机遭遇，共 2 只。

◆纸御剑（Lv65，草+钢）（太阳版）

遭遇方法：支线过后前往或哈伊纳沙漠随机遭遇，共 2 只。

◆恶食大王（Lv70，恶+龙）

遭遇方法：支线过后前往波尼岛的终极洞窟最深处随机遭遇，仅 1 只。



岛屿守护神

注：即使打倒了岛屿守护神，只要再次从宝可梦联盟中胜出就能重复挑战它们并捕捉。

◆卡璞・鸣鸣（Lv60，电+妖精）

遭遇方法：调查美乐美乐岛的战争遗迹深处的石像。

◆卡璞・蝶蝶（Lv60，超能+妖精）

遭遇方法：调查阿卡拉岛的生命遗迹深处的石像。

◆卡璞・哞哞（Lv60，草+妖精）

遭遇方法：调查乌拉乌拉岛的丰收遗迹深处的石像。

◆卡璞・鳍鳍（Lv60，水+妖精）

遭遇方法：调查波尼岛的彼岸遗迹深处的石像。

其他珍稀宝可梦

◆多边兽（Lv30，一般）

获得方法：在乌拉乌拉岛的以太之家右侧房间内，与两名 NPC 对话能分别获得多边兽和它的进化专用道具“升级数据”。

◆奈克洛兹玛（Lv75，超能）

遭遇方法：异兽支线结束之后，在美乐美乐岛的十克拉山丘的草丛里随即遭遇，被打败了还可以再次遭遇。

◆属性：空（Lv40，一般）

获得方法：以太花园 2 楼保护区上方找到格拉吉欧，与其对话即可获得。

◆科斯莫古（Lv5，超能）

获得方法：在现实时间的夜晚前往日轮 / 月轮祭坛，同时身上带着封面神兽，调查祭坛的裂缝就能穿越到另一个版本的世界。前往日轮湖 / 月轮湖的神殿最深处触发剧情，和平台上的科斯莫古对话就能选择把它带走。另一个版本的世界除了昼夜、祭坛和日轮 / 月轮湖不同外，其他地方都和原本的世界一致，可以看做昼夜替换功能。



基格尔德细胞&核心的地点

核心位置

地点	对应技能
美乐美乐岛–主人公的房间（通关后）	神速
美乐美乐岛–利利小镇舞台左侧的民房内	千箭齐发
阿卡拉岛–可霓可市丽姿的房间	龙之舞
乌拉乌拉岛–魄派出所	千波激荡
波尼岛–波尼古道民房内	核心惩罚者

细胞位置

美乐美乐岛

地点	数量
1号道路（昼）	2
1号道路–研究所右侧	1
训练家学校1楼（夜）	1
2号道路（夜）	1
3号道路（昼）	1
3号道路	1
好奥乐墓园	1
好奥乐市–商业区（夜）	1
好奥乐市–商业区	1
利利小镇（夜）	1
通海洞窟下层出口旁	1
战争遗迹门口	1
惹郁洞窟	1

阿卡拉岛

地点	数量
4号道路	1
5号道路	1
7号道路	1
8号道路	1
8号道路（昼）	1
阿卡拉岛郊外	1
地鼠隧道	1
豪诺豪诺海滩（昼）	1
豪诺豪诺海滩	1
慷待市（夜）	1
慷待市–听涛酒店	1
可霓可市（夜）	1
树荫丛林–洞穴	1
欧哈纳牧场（昼）	1
欧哈纳牧场（夜）	1
皇家大道（昼）	1
皇家大道（夜）	1
维拉火山公园	1

乌拉乌拉岛

地点	数量
10号道路（昼）	1
11号道路（夜）	1
12号道路（昼）	1
12号道路	1
13号道路	1
13号道路（夜）	1
14号道路	1
14号道路（夜）	1
15号道路	1
16号道路	1
17号道路	2
以太之家（昼）	1
火特力山–地热发电厂门口	1
哈伊纳沙漠	1
辉克拉尼天文台（夜）	1
马利埃静市–外岬（昼）	1
马利埃静市（昼）	1
马利埃静市（夜）–马利埃居民中心	1
马利埃庭园	1
拉纳基拉山–山顶	1
拉纳基拉山–山腰	1
魄镇	1
魄镇（夜）	1
丰收遗迹	1
乌拉乌拉后海岸	1
乌拉乌拉后海岸（夜）	1
卡璞村	1
乌拉乌拉花园	2

波尼岛

地点	数量
波尼古道–民房水井	1
波尼古道–民房外墙	1
波尼古道（夜）	1
波尼鼓浪岩岸（昼）	1
波尼鼓浪岩岸–遗迹门口（夜）	1
波尼海岸	1
波尼海岸（夜）	1
波尼险路	2
波尼树林	2
波尼花园	1
波尼旷野	2
波尼旷野（夜）	1
波尼原野	1
波尼原野（昼）	1
波尼原野（夜）	1
终结洞窟–1F	1
终结洞窟–B1F	1
终结洞窟–B1F（夜）	1
彼岸遗迹	1
海洋居民之村–餐厅	1
海洋居民之村	1
波尼大峡谷–2F	1
波尼大峡谷–3F	1
波尼大峡谷–内部	1
波尼大峡谷–顶部	1

以太乐园

地点	数量
以太乐园–B2F	1
以太乐园–外围	2
以太乐园–宅邸	1
以太乐园–入口外围（夜）	1



WORLD OF FINAL FANTASY
ワールド オブ ファイナルファンタジー

在上期杂志中，小编为读者们带来了《WOFF》的流程攻略，想必不少玩家都已经对照着攻略通关了吧？本期再接再厉为大家献上隐藏迷宫的攻略、练级指南以及部分较有难度的奖杯说明，希望能为各位奋战白金之路起到些许帮助。

研究中心 RESEARCH CENTER

最终幻想 世界		Square Enix	角色扮演
多机种	World of Final Fantasy		中文版
	2016年10月27日	本地1人	对应年龄：12岁
	售价为PS4/PSV：5800日元		

文 八重樱　美编 Juxi

隐藏迷宫攻略&练级指南

达成真·结局后（需先完成少女的房间中全部的心灵任务，再通关），少女的房间中就会出现三个隐藏迷宫的大门。成功挑战这三个迷宫关底的稀有迷影兽之后，就会出现第四迷宫的入口，里面是本作最强 BOSS——XG。

这几个隐藏迷宫的地形其实都是由之前流程中经历过的迷宫的一部分拼凑而成的，有一些宝箱，但因为看不到地图，所以无法描述具体所在位置。好在地形总体来说不算复杂，仔细一点并不会错过。

通常来说，玩家打通真·结局时大约是在 LV65 左右，此时来打隐藏迷宫会觉得有点苦手。因为这里的敌人虽然基本都是之前出现过的，但明显有所强化，只有魔法才能对其造成有效伤害，普通物理攻击收效甚微。玩家需要准备好大火焰、大暴雪、大雷电、大水花、大劲风这几种范围魔法，除了可以从巧可拉那里购买到相应的种子外，炸弹王会给“大火焰”的迷影石；半吸血鬼会给“大暴雪”的迷影石；拉姆会给“大雷电”的迷影石；拉·雪拉菲会给“大劲风”的迷影石。



如何练级



正式开始练级前需要做一些准备，除了上文所说的各属性大魔法外，玩家还需要 2 个搜索机 / 魔导装甲 / 死亡机器 R 的迷影石。死亡机器R有两个对练级很重要的能力，分别是电池式（战斗开始时 AP 全满、AP 消耗量永远 -1、轮到行动时的 AP 回复量减少）和冲锋（战斗开始起 2 回合内所有损伤提升），另外“火力全开”这个技能也相当好用。

最初的练级地点可以选择中间迷宫的第一张地图，顺便要装备上“吸引敌人”的迷影石。这里会刷到炸弹 ×6，用“大水花”就可以一波带走，经验值大约有 160000EXP 左右，收益相当不错。

打通前三个迷宫后，练级地点就可以转移到第四迷宫的“**ミズハナの森**”，这里会刷到掘地鼠 ×6，经验约为 220000EXP。后期要刷“传说级迷兽师”这个奖杯也是在这里反复刷经验。

左边迷宫

本迷宫需要带上有“飞飞”和“冰冰”技能的迷影兽。

区域	宝箱
灯火之森	无宝箱
龙の溪谷	“速度中提升”的迷影石×1
超绝九垓城	梦境粉末×1
	治疗剂×6
	高级治疗剂×3
	至高治疗剂×2
	百万治疗剂×1
	麻醉药×5
	高级麻醉药×4
	涡轮麻醉药×2
	百万麻醉药×1
	万灵药×1
	终极万灵药×1
第七峡谷	炎之魔法石×3
	凤凰羽毛×1

BOSS 火伊利特叠叠状态

HP83280，弱点是冰和光。火伊利特会使用强力的火属性魔法，建议玩家一方的火耐性最好叠到 125 以上。玩家自身等级在 LV90 以上也会比较好打。最好能在头两个回合内就将叠叠状态打散，再利用“守护者”等快速将火伊利特打倒，之后就会轻松很多。



中间迷宫

区域	宝箱
地底监狱	至高治疗剂×1
	百万麻醉药×1
	凤凰羽毛×1
	闪光弹×3
	雷之魔法石×2
列车墓场	“大复活”的迷影石×1
	终极万灵药×1
	宝箱怪（左边的那个）
	战斗之钟×3
水晶塔	百万凤凰尾巴×1
	急速石×4

BOSS 雷拉姆叠叠状态

BOSS 血量 86865，弱点是火、冰、风、土、暗属性。雷拉姆算是比较好对付的 BOSS 了，只要针对其弱点进行攻击就能轻松取胜。将其打散后，对霹雳拉使用雷属性魔法攻击就可以将其宝石化。

右边迷宫

本迷宫需要带上有“烧烧”技能的迷影兽。另外，有个 BOSS 需要先开启“重量 10，水属性耐性 100”的机关后才能挑战。



区域	宝箱
海底神殿	经验值增幅的迷影石×1
	水之魔法石
	金色沙漏×4
	高级麻醉药×5
刮风湿地	蛊惑草×2
	涡轮麻醉药×2
萨罗尼亚港	百万麻醉药×1
	万能药・改×1
	（注：这两个宝箱是在坚钢玳瑁龟身后的）
冰柱悬崖	至高治疗剂×3



本迷宫中有两个 BOSS，分别是位于“萨罗尼亚港”的坚钢玳瑁龟，和“冰柱悬崖”的湿婆莉叠叠状态。下面会分别说明一下。

BOSS 坚钢玳瑁龟

宝石化条件：物理防御降低

这个 BOSS 需要开启一个机关（重量 10，水属性耐性 100）后才能前往其所在平台。

玩家们在流程中就曾经挑战过它，不过当时是不可能打赢的。现在最好也要等级在 90 级以上再来挑战会轻松一些。

坚钢玳瑁龟可以被宝石化，但它宝石化的条件只有提灯怪大师的技能才能满足，所以玩家需要先入手提灯怪大师的迷影兽，详细方法请参见下文。

入手提灯怪大师并点出技能“现磨试刀”后就可以来挑战坚钢玳瑁龟。

首先将其血量减少至 1/3 以下，坚钢玳瑁龟的弱点是冰，尽量用大冰属性攻击它掉血会快一点，物理攻击只能打掉 1000 左右的 HP，这对于皮厚的坚钢玳瑁龟而言几乎是微乎其微的。减少血量的目的是为了宝石化容易一些。

当血量低于 1/3 时，就可以对其发动“现磨试刀”了。但要注意的是，“现磨试刀”的命中率很低，大约只在 30% 左右，并且就算命中也不一定会令 BOSS 进入“物理防御降低”的状态，是个相当看脸的过程。而假如玩家在令 BOSS 进入了 3 次“物理防御降低”的状态之后仍未能将其成功宝石化，那么本轮战斗就无法再令 BOSS 宝石化了，只能重新来过。

建议玩家们先在“冰柱悬崖”的存档点处保存一下，脸不好就直接读档重来吧。

BOSS 提灯怪大师

宝石化条件：一击对目标造成严重损伤

提灯怪大师是竞技场专属迷影兽，任务为【LV85 斗技场的管理者】。

提灯怪大师有 4 万多血量，要达成宝石化的条件至少一击要对其造成 25000 以上的伤害才可以。普通攻击和魔法攻击是不太可能造成如此之大的伤害的，玩家们可以采用两个办法：

1. 入手巴哈姆特（流程中就可以入手）后，点出其技能“百万火光”。这招的效果是 HP 和 AP 越低，给予的伤害就越大。前往斗技场进入战斗后就骑上巴哈姆特，将我方的 HP 与 AP 尽可能降到最低，提灯怪大师的捅刀伤害大约在 4000 左右，但 MISS 率较高，追求效率的话可以让巴哈姆特打自己……以我个人经验来看，我方血量在 3 位数，AP 在 4 以下时，“百万火光”就能造成 25000+ 的伤害了。但这个过程其实比较看脸，搞不好的话不是把自己打死了，就是伤害值不够大，但胜在效率高。

2. 入手怀顿王，并点出技能“大家的怨恨”。该技能的效果是威力随受到的损伤而提升。进入战斗后让提灯怪大师持续攻击自己，自己只进行回血。当敌人对我方伤害累计超过 3 万以上时就可以发动“大家的怨恨”予以反击了。



BOSS 湿婆莉叠叠状态

宝石化条件：用冰魔法攻击冰利拉。

相比起坚钢玳瑁龟，湿婆莉明显好对付得多。弱点是火和雷属性，同样也是先将其打散之后消灭掉湿婆列和湿婆莉，再将冰利拉宝石化即可。



第四迷宫

打通前三个迷宫之后，在少女的房间就会出现第四迷宫的入口（最左边的那扇门）。

第四迷宫同样是由5个小地图组成，基本都没有岔路，只在最后一张地图“起始树林”的明显位置上有个宝箱。

调查存档点附近的水晶，就可以挑战本作的最强BOSS——XG。

区域	宝箱
锁之道	无宝箱
大桥	无宝箱
进击平原	无宝箱
涅布拉洞窟	无宝箱
起始树林	少女的日记×14



BOSS XG

XG没有任何属性和状态异常的弱点，基本来说用什么技能打它的收益都差不多（魔法石固定伤害为1500）。

它的行动顺序为：通常攻击→武技雷击→通常攻击→武技雷击→炎狱杀→通常攻击→机神黑掌。“武技雷击”是雷属性技能，“炎狱杀”是火属性，玩家的迷影兽最好也应对这两种属性的耐性较高。另外“机神黑掌”差不多会对任意角色打掉1万左右的HP，并且有一定概率造成角色即死，虽然这招的命中率较低，但打中一次还是很痛苦的。玩家可以携带上迷影兽“幸运蛙”，用它的“幸运之歌”来提高回避率。或是点出拉·雪拉菲的“自动凤凰尾巴”技能，都能发挥些帮助。



当BOSS的血量下降至1/3时，其攻击频率会加快。保险起见，此时直接召唤克劳德差不多能打掉2万多的血量，可以快速解决战斗。

全迷影兽列表

全迷影兽收集和育成是本作中两个比较花费时间的奖杯。

本作中的迷影兽数量众多，但全收集并不需要玩家将它们e逐一捕获。简单来说，可以相互进化的几只迷影兽，只要宝石化其中一只就可以。之后通过战斗的方式令该迷影兽提升等级，使用技能点数点开可以进化的其他迷影兽，再在宝石箱处按“START”键变身，就算已经成功收集到它了。（比如小玉可以变身成玉藻姬，取得玉藻姬的记忆后，就可以通过变身的形式来获得玉藻姬了）

迷影兽的收集完成度可以在姊弟的房间中查阅到，已点亮的图标代表已收集。

除了各个迷宫中可以抓到的迷影兽外，还有一些迷影兽是斗技场限定出现的，比如提灯怪大师以及列表后面加“★”的迷影兽，这些都需要单独捕获才行。

最容易错过的迷影兽是马丁。它需要玩家挑战少女的房间中的心灵任务“五大魔震费加罗篇”，要求在全员存活的前提下10回合内消灭全部敌人，马丁才会出现。这是个纯粹看运气的游戏，一般来说头两下没有攻击到敌人的话就重来吧。

下面的列表中主要罗列出了流程迷宫中会遇到的迷影兽的所在地，如未刻意写明，基本就是可以通过变身的形式获得，或是需要挑战斗技场才可入手。



页数	行数	迷影兽	所在地
P1	第一行	小玉	
		玉藻姬	
		尤路古	超绝九垓城
		九尾狐	
		陆行鸟宝宝	起始树林
	第二行	陆行鸟	幻影沙漠
		机械陆行鸟	
		黑陆行鸟宝宝	进击平原
		东方不败	
		白陆行鸟	
P2	第一行	风精	
		赛莲	
		雪拉菲	
		拉·雪拉菲	
		掘地鼠	起始树林、灯火之森
	第二行	骷髅松鼠	刮风湿地、幻影沙漠、列车墓场
		卡邦库尔	
		河畔掘地鼠	灯火之森
		坚果松鼠	
		哥布林	进击平原
P3	第一行	哥布林守卫	进击平原
		哥布林公主	
		红帽哥布林	进击平原、锁链之路
		红帽哥布林守卫	进击平原、锁链之路
		曼德拉草	涅布拉洞窟、进击平原、刮风湿地
	第二行	毛尔波尔	刮风湿地
		木精	第七峡谷、水晶塔
		极恶毛尔波尔	刮风湿地
		铜小人	涅布拉洞窟、翼龙溪谷
		秘银巨人	大桥、水晶塔
P4	第一行	铁巨人	大桥
		铅小人	第七峡谷、锁链之路

页数	行数	迷影兽	所在地
P4	第一行	铬巨人	列车墓场
		迷你魔像	涅布拉洞窟、翼龙溪谷
		水魔像	水晶塔
	第二行	魔像头	
		漂浮魔球	涅布拉洞窟、萨罗尼亚港
		恶精灵	萨罗尼亚港
		血腥赤眼	翼龙溪谷、第七峡谷
		布耶尔	
P5	第一行	伊弗仔	涅布拉洞窟
		伊弗利	
		伊弗利特	
		伊弗利妲	
		火伊	
	第二行	火伊利	
		火伊利特	
		冰利查	涅布拉洞窟
		湿婆宝宝	
		湿婆	
P6	第一行	湿伯	
		冰利拉	
		湿婆列	
		湿婆莉	
		尚电	涅布拉洞窟
	第二行	尚电小子	
		拉姆	
		拉缪	
		霹雳拉	
		霹雳霹雳	
P7	第一行	雷拉姆	
		白纳克	冰柱悬崖
		魔狼	
		地狱三头犬	
		黑纳克	进击平原、第七峡谷
	第二行	圣魔狼	
		凶恶巨兽宝宝	灯火之森、冰柱悬崖
		凶恶巨兽	第七峡谷
		利爪凶恶巨兽	超绝九垓城
		幼库扎	大桥
P8	第一行	库扎	超绝九垓城
		莫古利	灯火之森
		海莫古利	
		汪洋莫古利	萨罗尼亚港
		光明莫古利	
	第二行	死亡骷髅	灯火之森、冰柱悬崖
		高贵活尸	
		毛尔骷髅	列车墓场
		金属骷髅	
		右钩爪	灯火之森、冰柱悬崖、大桥、锁链之路
P9	第一行	左钩爪	冰柱悬崖、锁链之路
		石化鸡蛇	灯火之森
		瓦尔法雷	
		德利尤	第七峡谷、幻影沙漠
		尼尔瓦雷	
	第二行	二头蜥蜴	灯火之森、萨罗尼亚港
		三头水蛇	锁链之路
		提亚马特	
		双头龙	翼龙溪谷、零号魔晃炉
		海德拉	水晶塔
P10	第一行	仙人掌怪	幻影沙漠、超绝九垓城
		仙人掌巨怪	零号魔晃炉
		仙入掌怪	灯火之森
		仙入掌巨怪	零号魔晃炉
		魔法瓮	大桥
	第二行	模仿怪	
		模仿怪皇后	



页数	行数	迷影兽	所在地
P10	第二行	魔法壶	
		黄金模仿怪	
		亚秋	海底神殿
P11	第一行	亚秋女王	
		亚秋秋	冰柱悬崖、海底神殿
		提灯怪宝宝	大桥、海底神殿
		提灯怪	海底神殿
		提灯怪王	
	第二行	怀顿宝宝	冰柱悬崖
		怀顿	水晶塔
		怀顿王	锁链之路
		蝙蝠人	零号魔晃炉、列车墓场
		吸血鬼	列车墓场
P12	第一行	吸血鬼始祖	
		冰蝙蝠	冰柱悬崖、列车墓场
		半吸血鬼	列车墓场
		迷你布丁	萨罗尼亚港、刮风湿地
		布丁	刮风湿地
	第二行	布丁公主	刮风湿地
		鲛鲨	萨罗尼亚港、海底神殿
		重型鲛鲨	
		俾斯麦	
		夜鲛	海底神殿
P13	第一行	重型夜鲛	海底神殿
		海蛇	海底神殿
		利维坦	
		海蟒	海底神殿
		艾勒士莫尔斯	超绝九垓城
	第二行	小玳瑁龟	
		坚钢玳瑁龟	
		圆玳瑁龟	第七峡谷
		闪光龙	翼龙溪谷、第七峡谷
		红龙	翼龙溪谷、第七峡谷
P14	第一行	雾龙	地底监狱
		神圣龙	冰柱悬崖
		微炸弹	第七峡谷、大桥
		炸弹	零号魔晃炉
		炸弹王	水晶塔
	第二行	凤凰	第七峡谷
		水蛙	刮风湿地
		幸运蛙	锁链之路
		风蛙	水晶塔
		蝎尾狮	幻影沙漠、锁链之路
P15	第一行	史芬克斯	幻影沙漠
		蝎尾桑	
		史芬杰斯	幻影沙漠
		沙蠕虫	水晶塔
		海蠕虫	水晶塔
	第二行	搜索机	地底监狱、零号魔晃炉
		魔导装甲	地底监狱、零号魔晃炉
		死亡机器R	零号魔晃炉

页数	行数	迷影兽	所在地
P15	第二行	监视眼	锁链之路
		魔导装甲A	超绝九垓城
P16	第一行	战争机器	
		死亡搜寻者	超绝九垓城
		魔导装甲P	
		小顽童	列车墓场
		迪亚布罗斯	
	第二行	小恶魔	零号魔晃炉
		牛头哥	大桥
		牛头怪	超绝九垓城
		牛头姐	水晶塔
		阿斯忒里翁	
P17	第一行	吉尔伽美什	
		独角兽	水晶塔
		奥汀	
		噩梦	列车墓场
		夺心魔	水晶塔
	第二行	克拉肯	
		欧特罗斯	
		鱿鱼妖	超绝九垓城
		肯科斯	
		泰坦	水晶塔
P18	第一行	马丁	
		钢人	
		矿坑飞车党	锁链之路
		矿坑飞车党	超绝九垓城
		矿坑飞车党	超绝九垓城
	第二行	虫护卫	
		欧米茄	
		虫兵	
		戴斯特欧米茄	
		虫菁英	
P19	第一行	究极武器	
		终极武器	
		神臂战机	
		阿斯特赖亚	
		XG	
	第二行	伊弗利特★	
		湿婆★	
		拉姆★	
		利维坦★	
		巴哈姆特★	
P20	第一行	奥汀★	
		迪亚布罗斯★	
		莫古利大师	
		仙人掌怪大师	
		提灯怪大师	
	第二行	机械陆行鸟★	
		伊弗利姐★	
		湿伯★	
		拉缪★	
		亚秋女王★	
P21	第一行	哥布林公主★	
		欧特洛斯★	
		高贵活尸★	
		哥布林巨人	水晶塔
		希尔德拉	
	第二行	大魔狼	
		百万红龙	翼龙溪谷
		金黄布丁	
		黑魔兵	
		魔导装甲B	
P22	第一行	巴哈姆特兵	
		巴哈姆特首领	
		帝国卫兵	

部分奖杯说明

总体来说本作的奖杯难度并不算特别高，但相当耗费时间，特别像是“宝箱大师”这个杯，由于涉及到超绝九垓城没有地图，估计会让玩家们相当抓狂。



传说级迷兽师

要求精通100种迷影兽能力盘。去第四迷宫的存档点附近刷怪练级是最快的办法，只要把迷影兽点出大师状态就可以。由于本奖杯要求的是100种迷影兽，也就是说玩家不能一直去练同一种迷影兽，但可以相互变身的迷影兽是分开计算的，比如陆行鸟宝宝、陆行鸟、机械陆行鸟、黑陆行鸟宝宝和东方不败，如果将它们的能力盘全部点满取得金色★的话，就算精通了5种迷影兽能力盘。

宝物大师

要求开启全部的宝箱。除了超绝九垓城和隐藏迷宫没有地图外，其他迷宫都有地图，大家可以参考上期杂志上的攻略寻找宝箱。另外还有一些容易遗漏的宝箱，包括冰锥区域的旅店内有一个，九树丘陵区域的传送门附近有一个，飞空艇内部的书架上有一个（需变成长身人），巴刺姆校园的电梯右侧有一个。另外迷宫中的宝箱怪也是算在宝箱中的……总之这算得上是本作最恶心的一个奖杯了，重走一遍或多遍迷宫必不可少。建议玩家们装备上“蹑手蹑脚”的迷影石降低遇敌率。

所向无敌

打倒所有黑暗裂缝中的迷影兽。有6个黑暗裂缝是在大地图上的，需要乘坐飞空艇才能抵达。

无尽的探求心

找出所有迷宫中的隐藏区域。超绝九垓城的隐藏区域需要通关之后返回打BOSS的那个铁门，进去后从水晶传送过去，尽头是BOSS艾勒士莫尔斯。

讨厌男人!

以朗恩的攻击打倒亚秋女王。注意，郎恩必须处于散散状态下，也就是说只能让郎恩一个人给予亚秋女王最后一击。亚秋女王可以在斗技场中反复挑战到。

固执的怨灵

打倒高贵活尸10次。高贵活尸在冰锥区域的旅店附近。

爱？的一击

以光之战士打倒哥布林公主。在心灵任务“逼婚篇”中可以解锁本奖杯，召唤光之战士给予哥布林公主最后一击即可。

魔导战士

在姊弟的房间中玩沙海的小游戏赢10次即可。

水斗球选手

在姊弟的房间中玩水斗球的小游戏，得分超过3000。

闪光骑士

在姊弟的房间中玩“涅布拉打进击”，1分钟内抵达终点。

姊姊之拳

在姊弟的房间中玩“打仙人掌”，5000分达标，纯粹看脸。



成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES

文：三日月

COD 现代战争重制版	Activision	主视角射击
多机种	Call of Duty Modern Warfare Remastered	中文版
	2016年11月4日 / 本地1人、在线2～18人	对应年龄：18岁以上
	售价为PS4、XOne：随《COD 无尽战争》遗产版赠送	



本作的白金难度和原版差不多，重制版在原版基础上删掉了一些多人相关奖杯并加入了一些系列老玩家喜闻乐见的彩蛋类奖杯，使得本作的全成就/白金过程还是相当愉快的。除了画面和一些细节外，本作和重制版基本一样，老兵难度要点和流程类似，有玩过原作的玩家应该不会在全成就/白金上遇到太多问题。从技术含量上来讲，本作最难的成就/奖杯应该是"顶尖好手"和"高空刺激"，这两个成就/奖杯都需要玩家有不错的技术，后者甚至还需要一些运气，部分玩家可能会在其上面花掉大量的游戏时间。

本文对应游戏版本：1.04　　本文对应语言：简体中文

综述

XOne版

成就总数	1000点/50个
全成就难度	6/10
全成就所需时间	10至20小时
在线成就	无
最少通关次数	1
有无会错过的成就	无
成就BUG	无
特殊需求	无

PS4版

奖杯总数	51
铜杯	34
银杯	15
金杯	1
白金	1

推荐完美路线

1. 直接选择老兵难度通关，尽量搞定全收集。值得注意的是，关卡"弹无虚发"中流程最后的收集在老兵难度下要获得还是有点难度的，建议玩家不要强求，通关后选择关卡补回就行。全武器使用相关的成就/奖杯"武器大师"也是类似，老兵一周目不需要强求。

但是一些关卡限定或者难度较低的杂项成就/奖杯可以在一周目老兵时就顺便解锁掉，解锁条件可参考下文（"*"代表该成就/奖杯和该关卡列出的部分成就/奖杯有冲突，需要分两次完成）：

关卡：不留活口
相关成就/奖杯：超胆奇侠、三人成行、忍者大师*、复古射手*、沙漠风暴

关卡：夜幕降临
相关成就/奖杯：一桌麻将

关卡：勇往直前
相关成就/奖杯：演讲乏味、公路杀手

关卡：深陷泥潭
相关成就/奖杯：热力四射、拯救大兵

关卡：死里逃生
相关成就/奖杯：人民卫士

关卡：死神天降
相关成就/奖杯：同花大顺

关卡：大军压境
相关成就/奖杯：炸弹狂人

关卡：双狙往事
相关成就/奖杯：人机大战*、如影遁形

关卡：弹无虚发
相关成就/奖杯：时间悖论、援军止步

关卡：热浪袭来
相关成就/奖杯：高塔奇人、拍打苍蝇、敌机坠落



2. 查漏补缺，调成最低难度然后把杂项类的奖杯搞定。

3. 最后开始练习"顶尖好手"和"高空刺激"，都解锁后就能达成全成就/白金了。

成就/奖杯列表

日常工作
解锁条件 解锁除此之外的所有奖杯。

获得认可 15点
解锁条件 完成“初到新兵”。

信仰之跃 15点
解锁条件 完成潜入货船。

暗影杀手 15点
解锁条件 切断电源。

拯救培根 15点
解锁条件 保护代号“战猪”的阿布拉姆斯坦克。

死神天降 15点
解锁条件 操作 AC-130 炮艇。

号码有误 15点
解锁条件 找到阿萨德的藏身处。

负重之旅 15点
解锁条件 把麦克米兰上尉带到安全地带。

不择手段 15点
解锁条件 把扎卡耶夫的儿子围住。

赢得战争 40点
解锁条件 以任意难度通关。
获取方法 以上成就 / 奖杯都是流程相关，不会错过。

眼神犀利 20点
解锁条件 找到 15 份敌人情报。

火眼金睛 20点
解锁条件 找到 30 份敌人情报。
获取方法 全情报位置如下：

不留活口

1. 关卡开始后，在有两个杂兵睡觉的房间里。

2. 在第一个大型货舱，下楼梯后就能看到地面上的情报。

夜幕降临

3. 任务开始后，玩家会遇到四个敌人，其中两个在外面，两个在屋内，情报在屋内。

4. 关卡最后，戴上夜视镜攻入屋子后，有一个位于二层的敌人会躲在门后向你开枪，情报在其左边的房间里。

勇往直前

5. 进入建筑并下楼后，在下层左边的房间里，里面还有一个敌人。

6. 穿过街道前，街道右边有一个二层建筑，上楼后就能找到情报。

7. 穿过街道后继续前进，在右侧建筑二层里可以找到一个情报。

深陷泥潭

8. 跟随队友清空对面建筑后，二层的队友会打开一个房间，情报在房间里。

9. 解决高架桥上的坦克后，玩家会穿过一个铁丝网，穿过后一直往左走就能在一个箱子后找到情报。

死里逃生

10. 在一个房间里玩家会被闪光弹击中，之后走出房间，在对面的建筑里能找到情报。

11. 在关卡最后玩家需要攻入一个农仓，农仓前的铁皮屋顶建筑物下。

豪猪怒吼

12. 跟随坦克进入大街后，大街右侧建筑的二层。

13. 上一个情报所在建筑的对面，同样是在建筑的二层。

14. 跟随队友前进，在右侧玩家会遇到一个二层设置有机枪的建筑，情报就在这个建筑的二层。

大军压境

15. 走出直升机救援战友的流程中，情报在战友所在的楼层地面上。

16. 继续前进会遇到另一群敌人，情报在右侧建筑的二层。

斩首行动

17. 在第一个需要玩家清空的建筑，情报在二层的一个房间的床上。

18. 继续前进，情报在着火建筑后面的建筑二层。

双狙往事

19. 跟随麦克米兰进入教堂后，爬上教堂的钟楼上就可以找到情报。

20. 目睹麦克米兰击倒一个敌人后，继续前进，右侧会有几个敌人，麦克米兰会叫玩家不要管他们，情报就在他们身旁。

21. 击倒一个位于高处的狙击手后，进入其所在楼顶旁的房间里。

弹无虚发

22. 背着麦克米兰离开公寓后，右侧会有一条通往上层的梯子，爬上去就能找到情报。

23. 最后的防守战中，摩天轮所在位置前方，面对方向的右侧有一个房间，敌人开始进攻一段时间后敌人会从这个房间走出来，情报就在这个房间里（这个奖杯在老兵难度下的获得难度挺高，建议玩家老兵难度时选择无视，之后再通过关卡选择补回）。

父债子偿

24. 关卡一开始的战斗中，在餐厅的左侧就能找一个情报。值得注意的是，这个情报获得时动作请快一点，因为很快情节就会自动推动，之后就不能获得这个收集了。

25. 追捕目标的时候，NPC 会叫玩家转左，在这个场景中，往右边的巷子走就能看到一个二层的建筑，情报就在二层，注意里面还有两个敌人（在这里 NPC 会提醒玩家注意房间内的敌人）。

最后通牒

26. 玩家会在一个布满坦克和汽车的场景中和大量敌人战斗，在对面有一个标志为“B2”的建筑，情报就在其一层右侧尽头房间的桌面上。

孤注一掷

27. 摧毁第一辆敌方战车后往右转，在右侧玩家会遇到一个顶层全是敌人的建筑，情报在建筑后面的巷子里。

28. 在关卡的最后一个场景里，玩家会遇到两台敌方战车。右侧会有一个飞机棚，情报就在里面。

战室喧嚣

29. 在看到红色警戒灯的走廊上，留意右侧有一个会议室，会议室里还有一个敌人的尸体仰面躺在桌上，情报就在那张桌子上。

30. 关卡大房间里的战斗结束后，在房间左侧（面对大屏幕）的会议室桌面上。

狗不挡道 10点
解锁条件 从军犬的攻击中幸存。
获取方法 操作为被扑倒后按下 RS/R3 键，可以在刷成就 / 奖杯“讨厌宠物”时顺便解锁。

刷新记录
20点 /

解锁条件 在 19 秒内完成货船模拟。

拯救大兵
10点 /

解锁条件 在楼梯上拯救列兵罗伊斯威兹。

获取方法 在关卡“深陷泥潭”中，戴着夜视镜进入建筑后，玩家前方会出现一个 NPC 士兵，上楼时会被敌人攻击，在他的枪被夺下之前上前把敌人杀死就行，小心不要走得比 NPC 快，要不然可能会触发不了事件。

演讲乏味
10点 /

解锁条件 摧毁所有播放阿萨德演讲的电视。

获取方法 在关卡“勇往直前”中，玩家能在场景中发现一些正在播放阿萨德演讲的电视。电视的分布位置如下：

在进入电视台前：

进入第一个建筑的第一个房间里，
情报 5 所在的房间内，
情报 6 所在的房间内，
情报 7 的旁边。

电视台里：

进入电视台后的第一个房间左上角，
上一个电视旁边的房间里，
在走廊的第一个转弯处转右，房间的墙上、桌子上、出口附近的在后面上各有一台电视。

大房间里：

电视数量不明，大部分电视会在战斗中被流弹破坏，建议战斗结束后再扫荡这个场景一次以防万一。

大房间战斗后：

爬上楼梯后进入厨房，电视在厨房的墙上，最后的房间里还有 6 台电视，注意由于流程会在一段时间自动结束，所以需要玩家动作快一点。

人民卫士
10点 /

解锁条件 拯救农民。

获取方法 在关卡“死里逃生”一开始的流程中，玩家会遇到一个农民被敌人审问，在普莱斯上校命令你去救人的时候开枪攻击敌人即可。

同花大顺
10点 /

解锁条件 操纵 AC-130 炮艇时一次攻击杀死 5 名敌人。

获取方法 在关卡“死神天降”中，使用口径最大的 105mm 大炮往敌人群里轰一炮就好。

如影遁形
20点 /

解锁条件 在不惊动任何敌人的情况下完成“双狙往事”。

获取方法 相当简单，只要按照麦克米兰的指示就行。

高空刺激
30点 /

解锁条件 在老兵难度下跳伞到安全地带。

获取方法 本作最难的成就 / 奖杯之一，在背板的前提下玩家甚至还需要一点运气。基本的思路是很简单粗暴的，闪光弹开路，然后迅速推进，中途只杀死挡路的敌人。然而本作中闪光弹的判定范围非常玄学，经常出现了闪光弹扔出去了一个敌人都没闪到的尴尬情形，而且敌人的出现位置有部分是随机的，因此并没有什么真正意义上的“最佳路线”，玩家可能需要重复练习多次才能找到适合自己的路线。最后的最后，解救人质那里可别手抖一枪把人质给爆头了。在挑战之前建议把选项里图像一栏里的“命中标记”给启用，这样可以省掉一些麻烦。

笔者推荐的路线如下：

1. 最开始从厕所走出来的敌人可以选择无视，用手枪直接把对面房间入口的敌人解决掉，然后在进入房间的一瞬间把闪光弹往场景深处敌人出现的位置扔去，

2. 捡起刚才杀死的敌人手上的霰弹枪，然后开始迅速前进，中途只需要杀死挡路的敌人即可，

3. 从左边的门进入下一个房间，躲在左边的掩体后。如果之前没有杀死路口处敌人的话，回头补两枪。之后扔出闪光弹（非必要），然后往从左往右的掩体轮流开一枪。

4. 爆炸后如果时间还足够的话，在三个敌人下楼梯后玩家可以前进一段距离后躲在椅子后等队友清场。换上 MP5，上楼梯后往左转，然后扔出闪光弹一路冲锋到下一个房间的左侧。补充闪光弹后稍等片刻。

5. 往右侧的走廊扔一个闪光弹，然后拿着 MP5 一路扫射过去，转弯口记得提前开枪而且不要停下脚步。转弯口的两个敌人开枪速度很快且不受闪光弹影响，提前开枪会更加安全。

6. 最后的流程时间会重置变成 5 秒，别手抖了。

由于这个挑战里有太多的不确定性而且技术含量挺高，所以挑战所需的时间长度因人而异。如果有玩家觉得“我是手残，但我想拿白金”那怎么办？那还是有一个 BUG 可以利用一下的，其步骤如下：

1. 在选择任务中选择“高空刺激”，然后选择最低难度，

2. 读取完毕后暂停游戏，选择“储存并退出”，

3. 在选择任务中选择“高空刺激”，选择老兵难度，然后立即按住 HOME 键并选择退出游戏，

4. 再度进入游戏并选择回到游戏，然后你就会发现虽然敌人的 AI 和时间限制都是老兵难度，然而你的血量却是最低难度的。还等什么，跑起来啊。

安心上路
10点 /

解锁条件 刺死一个受伤爬行的敌人。

又准又狠
50点 /

解锁条件 以熟练或老兵难度通关。

获取方法 老兵难度的要点还是老一套：想办法推进，躲在掩体后，然后等队友出来清场。大部分关卡只要慢慢推进就可以较为轻松地通过，部分场景可能需要玩家来记住一些敌人的位置，不过难度依然不高就是。

直指目标
30点 /

解锁条件 在老兵难度下完成“不留活口”。

获取方法 在老兵难度下玩家可以一口气在这个关卡解锁三人成行、忍者大师、复古射手三个成就 / 奖杯。在老兵难度下跟着队友跑就行，甚至连枪都不需要开。

火线救援
30点 /

解锁条件 在老兵难度下完成“夜幕降临”。

全力搜索
30点 /

解锁条件 在老兵难度下完成“勇往直前”。

深陷泥潭
30点 /

解锁条件 在老兵难度下完成“深陷泥潭”和“豪猪怒吼”。

获取方法 在关卡“深陷泥潭”最后保护坦克的流程中，建议玩家提前拿一把狙击枪。战斗开始后躲在坦克右后方的墙后，然后集中攻击坦克左侧的敌人。优先解决掉拿着 RPG 的敌人，时不时还需要注意一下坦克前方的敌人，杀敌优先度一样。注意不要把战斗拖得太久，要不然坦克一旦被破坏就会游戏结束。

逃离生天

30点

解锁条件 在老兵难度下完成“死里逃生”和“死神天降”。

获取方法 在关卡“死里逃生”中，最后攻击农仓的部分中，玩家需要注意的不光光是地面上的敌人，还有空中那台烦人的直升机。在老兵难度下基本只要被它盯上就死定了。最好的应对方法就是躲在情报 11 所在的铁皮屋顶下慢慢清理对面的敌人。等到直升机往场景左侧移动时就看准时机直接往农仓右侧蹲着，之后等待队友清空农仓即可。

瘟疫骑士

30点

解锁条件 在老兵难度下完成“大军压境”。

获取方法 在关卡“大军压境”最后营救飞行员的部分中，其实只要玩家一下飞机就往巷子狂奔，然后背上飞行员扭头就跑就行。虽然屁股难免会中几枪，但玩家依然有很大的可能性安然无恙。

战争骑士

30点

解锁条件 在老兵难度下完成“斩首行动”。

获取方法 要点和很多关卡的室内战类似，站在建筑的入口，等队友进去清场，然后慢慢推进收拾残局。

另外这章还有一个小诀窍，那就是虽然按照游戏的设计理念和玩家的行动，阿萨德的藏身处一般会在农仓里，但实际上这个藏身点是固定在玩家清空的最后一个建筑里，而最后一个建筑由于剧情的缘故，除了农仓还有少数敌人在外面驻扎外，其余建筑都是开个门就结束了，不需要玩家清空建筑后才能找到阿萨德。因此玩家可以把场景中最大的那个房间，也就是农仓前，大路旁的那个内部敌人数量众多的建筑放到最后一个清理。然后绕个路先把农仓给清了，之后就可以无视原本在建筑里的大部分敌人直接找到阿萨德。

枪枪致命

30点

解锁条件 在老兵难度下完成“双狙往事”和“弹无虚发”。

获取方法 原作中老兵难度的难点之一，那场“两个打一百个”的经典防守战依然在本作充当老兵难度下的一只拦路虎。实际上只要找到方法，其实也不是太难。重点在于怎么找一个好的防守点，比较靠谱的地点有碰碰车场后面、摩天轮左侧以及右侧的两个售票处，但都有各自的缺点。例如碰碰车场后面虽然容易防守，但最后要去麦克米兰处就要跑好长一段距离。

笔者推荐的做法是在放下麦克米兰前，先把手上的地雷都用掉，之后麦克米兰会再给玩家补满地雷，这样做就可以埋一个广阔无垠的地雷阵了。然后躲在左侧的售票处里，不过不需要趴下，实际上站在里面然后用枪往外射击是十分安全的，敌人的子弹大多都打不中玩家，而一旦被击中蹲一下就可以了，可谓是攻防俱备。

第一批敌人干掉后，敌人的直升机会开始到来，此时转移阵地来到右侧的售票处里。和之前类似，站在里面和敌人火拼即可。由于弹药的限制，推荐玩家优先解决掉靠近的敌人，他们的手雷准头相对较高。其余敌人虽然也会不停扔手雷进来，但是一般扔不进来（画面会显示，但实际炸不死玩家）。如果玩家的击杀效率还不错的话，飞机到来时玩家附近一般没几个敌人，然后出门左拐背起麦克米兰双双把家还就可以了。最后飞机降落时建议玩家先不要急着出去，先等飞机上的友军都下飞机排好阵再说，笔者第一次打到这里时背着麦克米兰被队友堵在入口登不上飞机，当时场面一度非常尴尬。

饥荒骑士

30点

解锁条件 在老兵难度下完成“热浪袭来”和“父债子偿”。

获取方法 “热浪袭来”最后的撤退部分如果方法不得当的话，大概是本作中最难的一段流程。老兵难度下要过这里的要点只有一个，那就是耐心。4 分钟倒计时出现后不要急着往前冲，那只是送死。以右面的仓库为据点防守，时不时呼叫个轰炸炸一炸正面不断涌上的敌人。当时间还剩一分半钟的时候，烟雾会散去，此时就可以往农仓的右侧撤退了，正常来说这里会触发一个检查点。撤退中途别忘了往左边的大路呼叫个轰炸。然后就一路往下跑吧，通过大路并看到水塔后往左转穿过建筑，中途依然是时不时往自己的右侧呼叫轰炸拖延敌人的脚步。如果运气好而且轰炸的时机把握的好的话，一路冲下山的过程中玩家基本不会遇到几个敌人。另外，这段流程部分比较讲究运气，如果你照着上述的方法还是不行的话，再试几次吧你只是运气不好而已。



最后通牒

30点

解锁条件 在老兵难度下完成“最后通牒”、“孤注一掷”和“战室喧嚣”。

获取方法 “战室喧嚣”是本作老兵难度下的最后一个难点，难点在于时间和检查点，倒计时总共为九分钟，如果玩家到达一个检查点然而剩余时间不达标的话，那么检查点就不会触发。这一章的检查点主要有以下几个：从带有五角星的楼梯下楼后、穿过大仓库后、穿过发射舱仓。从笔者的实际游玩得知，其触发时限大约分别为：七分半钟、四分半钟、两分半钟。难点主要集中在仓库和发射仓，两个场景的左路和右路实际上区别不大（什么！？你要正面杀过去？那啥，你开心就好），讲究的都是一个背板而已。转弯处扔一个闪光弹或者手雷可以减少不少麻烦，最后的发射仓里可以把榴弹全部用来清理走廊深处的敌人。另外在关卡开始后务必捡一把霰弹枪，在这段流程中能帮上玩家很大的忙。

死亡骑士

30点

解锁条件 在老兵难度下完成“万事俱休”。

超胆奇侠

10点

解锁条件 单人战役模式中，在被闪光弹致盲的情况下击杀一名敌人。

获取方法 自己闪自己然后使用霰弹枪乱开枪就可以了，这种高难度动作建议在低难度下尝试。在关卡“不留活口”开始后不久玩家会遇到一个喝醉酒的敌兵，玩家可以用这个杂兵在解锁这个成就 / 奖杯。

公路杀手

10点

解锁条件 单人战役模式中，将一辆车炸飞并杀死 2 名敌人。

敌机坠落

10点

解锁条件 单人战役模式中，用一发 RPG 击落敌人直升机。

获取方法 解锁的关卡有两个，“豪猪怒吼”和“热浪袭来”。由于 RPG 的飞行轨迹相当玄学，建议离近一点再射击。另外笔者建议在“热浪袭来”中和“拍打苍蝇”以及“高塔奇人”一并解锁掉。

一桌麻将

10点

解锁条件 单人战役模式中，连续爆头击杀 4 名敌人。

获取方法 在关卡“夜幕降临”使用狙击枪掩护战友的流程中解锁即可。顺便一提，笔者是在电视台大厅混战中用霰弹枪朝着敌人方向乱开四枪后解锁的……

三人成行 10点

解锁条件 单人战役模式中，用匕首连续击杀3名敌人。

获取方法 在关卡“不留活口”中，一开始的那个喝醉酒士兵加上旁边那两个睡大觉的杂兵合计三人。值得注意的是，击杀的间隔不要太长，要不然不算“连续击杀”。另外玩家的动作要快一点，要不然队友会把敌人提前解决掉。

时间悖论 20点

解锁条件 杀死马卡洛夫，完成任务。

获取方法 在关卡“弹无虚发”中，玩家会找到《COD 现代战争 2》和《COD 现代战争 3》中的大 BOSS 之一马卡洛夫，那时的他还是扎卡耶夫的一个手下而已。马卡洛夫就在扎卡耶夫左侧的吉普车的司机位里，开枪打死扎卡耶夫后立即调转枪口杀死马卡洛夫即可获得这个成就 / 奖杯，击杀顺序随意，但需要杀死两人后才能获得成就 / 奖杯。

另外，击杀马卡洛夫后任务目标会变成“改变未来”，而击杀坐在马卡洛夫身后的尤里则会出现击杀友军的提示，真是个能让系列老玩家热泪盈眶的好彩蛋啊。



武器大师 40点

解锁条件 单人战役模式中，用每种类型的枪械、炸弹和发射器各完成一次击杀。

获取方法 全武器列表如下：

手枪：
Desert Eagle（详见下文“沙漠风暴”）
M1911
M9
USP45
冲锋枪：
AK-74u
Mini-Uzi
MP5
P90
Scorpion
突击步枪：
AK-47
G3
G36C
M16A4（关卡“豪猪怒吼”的队友装备，队友死后去捡一把就可以了）
M4A1
轻机枪：
M249 SAW
M60E4（关卡“万事俱休”最后流程部分，断桥上会迎面驶来一台敌人卡车，之后司机会下车，他手里拿着的就是全游戏惟一一把M60E4，建议低难度下尝试）
RPD
霰弹枪：
M1014
W1200
狙击枪
Dragunov
M21
R700
发射器：
榴弹发射器（AK-47和M4A1的榴弹发射器虽然名称不同，但只要使用其一就行）
Javelin
RPG-7
FIM-92 Stinger
爆炸物：
C4
Claymore
Frag Grenade

拍打苍蝇 10点

解锁条件 在“热浪袭来”中摧毁8架敌人直升机。

获取方法 前五台直升机可以在第一次往后撤之后使用坠毁直升机上的机枪摧毁掉。剩余的三台会在防守农场时出现，这时候用 RPG 把它们全部击落就可以了。

沙漠风暴 10点

解锁条件 在关卡“不留活口”中找到沙漠之鹰，并用其击杀5名敌人。

获取方法 在一个大仓库里（情报2的所在位置），往右走转角处会蹦出一个敌人，杀死他后就能拿到整个游戏只会出现一次的沙漠之鹰。

忍者大师 20点

解锁条件 仅使用匕首击杀敌人，完成任意关卡。

讨厌宠物 20点

解锁条件 用匕首击杀20条军犬。

获取方法 在关卡“双狙往事”一开始部分，引起敌人注意后会出来三条狗，用匕首杀掉后读取检查点重复刷即可。

高塔奇人 10点

解锁条件 在关卡“热浪袭来”中找到并使用存放的武器。

获取方法 关卡开始后进入教堂并爬上钟楼就能发现一堆 RPG，全部用完即可。

热力四射 10点

解锁条件 在关卡“深陷泥潭”中，用标枪导弹消灭高架桥上的全部4辆坦克。

获取方法 流程中的一部分，而且时间相当充足。

复古射手 20点

解锁条件 在不给武器重新装弹的情况下完成任意关卡（“风云骤变”和“浩劫之后”除外）。

获取方法 详见“直指目标”。

顶尖好手 40点

解锁条件 在关卡“初到新兵”货船训练中，击败 IW 最佳时间（15.1秒）。

获取方法 需要长时间练习的一个成就 / 奖杯，其中要点如下：

1. 对于绝大部分玩家来说，要想击败15.1秒最重要的不是快（当然快也很重要），而是命中率。高命中率可以给玩家带来最多三秒的时间奖励，这样的话玩家只需要在18.1秒前完成就可以了。

2. 对于 PS4 玩家来说，由于没有什么精英手柄，因此连发的 MP5 很容易会减低玩家的命中率（因为按键很容易会多射出几发子弹），因此推荐 PS4 玩家在搞定前三个目标后立即换回手枪。

3. 闪光弹得提前捏好，这样能节省一点时间。

4. 头三个目标中其中两个会连成一直线，一枪放倒两个可以节省一点时间。

5. 最后两个目标，在扔完闪光弹后继续往终点冲，听到爆炸声后回头穿墙把两个目标解决掉。如果玩家在中途换成手枪的话，此时推荐换回 MP5，不过只要打得准用手枪也没什么关系。

人机大战 20点

解锁条件 在关卡“双狙往事”中引起敌人直升机的注意，并将其击落。

获取方法 走出教堂时会遇到一台直升机，拿上教堂里找到的毒刺飞弹然后开打就可以了。由于直升机攻击力高而且需要玩家攻击两次才能击落，建议低难度下挑战。

援军止步 10点

解锁条件 击杀至少3名在同一根绳索上索降的敌人。

获取方法 解锁的地点有很多，建议在“弹无虚发”最后的防守部分里顺便解锁。

炸弹狂人 10点

解锁条件 在一个关卡中，使用炸弹击杀20名敌人。

获取方法 关卡“大军压境”中固定解锁，在直升机上尽量多开炮杀死敌人即可轻松解锁。

N+应援团

精选任天堂产品新资讯 游戏周边趣闻一网打尽



阿罗拉！各位在《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》的冒险旅程进展如何呢？这次因为首次官方中文化，无论是亲戚朋友还是编辑部，都出现了许多新加入或者是重新回归的训练家。真的就正如游戏的宣传片所描绘的那样，这是将大家“相连”起来的一作！

SFC名作配信更新 赠送期间限定主题



New 3DS 主机专用的 SFC 虚拟主机游戏将在近两周上架 13 款名作。而对于将 NNID 绑定了任天堂会员帐号，并且在 12 月 5 日之前购买了任意一款 SFC 虚拟主机游戏的玩家，还将在一周内收到期间限定的系统主题。各位可以留意一下绑定了会员帐号的邮箱，查收主题下载码。

新配信的7款SFC游戏	
《超级拳无虚发》	《恶魔城》
《洛克人X3》	《快打旋风2》
《快打旋风3》	《浪漫沙加》
《皇家骑士团2》	

《魔神少女》系列RPG新作配信日决定



《魔神少女》原本是高人气的横版动作游戏系列，虽然看似独立游戏，但实际上素质过人。最新作《勇气地下城》则是以迷宫 RPG 的形式登场，而且本作还是被任天堂官方独立游戏项目“Nindies”选中的第一弹作品，将于 11 月 30 日在 eShop 开始配信。

本作依然是采用了系列一贯的像素风格，虽然画面不算华丽，但动态细节却做得非常到位。游戏的战斗系统不同于许多拖泥带水的迷宫 RPG，只需要十字键即可快速给全队下达战斗指令，有着与别不同的节奏。而且从队友职业的选择到迷宫的攻略顺序都很自由，感兴趣的话可以从以下地址下载 PC 体验版进行试玩。

●http://insidesystem.heteml.jp/brave/

《RPG制作大师 Fes》发售 自制RPG免费玩



《RPG 制作大师 Fes》是 PC 软件《RPG 制作大师》最新版在 3DS 平台的简化版本，提供了最基础的 RPG 自制功能。而本作除了完整版之外，还推出了可以免费下载的“玩家版”，能够下载其他玩家制作好的 RPG 进行游玩。目前官方提供了多个自制的 RPG 示例游戏，其中还包括了人气 COSER えなこ（Enako）自制的《Cosplayer 物语》哦！

“交换日记”回归 新增DLC要素



曾经在 3DS 配信的《悄然交换日记》是一款活用了裸眼 3D、悄然连接和瞬缘连接等特色机能的下载专用软件，通过动画记录和重现玩家的笔迹，让朋友间的交换日记变得更加有趣。不过很可惜，因为部分用户上传了违规内容，使得任天堂关闭了通信功能，软件也只能无疾而终。很长一段时间里我们只能在课金游戏《夹徽章中心》看到当中的人气角色日记子。

让人惊喜的是本作近日终于回归了！并且经过重制，以《插画交换日记》的名义免费配信，内含部分收费的下载内容。

本作的基本用法跟旧版相差不大。玩家可以利用有限的墨水，在几个页面上描绘分层的简笔画，当墨水不足的时候可以擦除笔迹来补充。在画下数次日记之后就会开放大部分的基本功能。





鉴于旧版的意外事件，本作对交换日记的功能进行了更加严格的限制。贴图方面只能使用特定游戏的截图、徽章或者 Mii 形象，玩家之间需要面对面互相添加好友才能阅读对方的所有日记。此外，软件还去掉了瞬缘连接功能，以悄然连接为主。软件的收费项目主要是新增的简笔画教程，另外可以付费增加墨水的最大容量、获得更多的颜色和背景样式。但目前在完全免费的情况下，同样可以下载两个 DLC 拓展软件的基本功能（截至 1 月 15 日）。

本作支持贴图的游戏
《精灵宝可梦 太阳/月亮》
《精灵宝可梦 X/Y》
《宝可梦绘图方块》
《大家的宝可梦大乱斗》
《推拉方块》系列
《卡片召唤师 反叛》
《动物之森 欢乐家装设计师》
《跃出 动物之森》
《钢铁机师 水下战争》
《任天堂全明星大乱斗 for 3DS》
《超级马里奥3D大陆》
瞬缘Mii广场（系统内置）
Mii工作室（系统内置）
游戏笔记（系统内置）

成就奖杯堂

ACHIEVEMENTS & TROPHIES

文：告鸟（实习）



最速一本道白金流程攻略

奖杯总数	34	铜杯	14	银杯	16	金杯	3	白金	1

白金难度	1/10
白金所需时间	5小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有
硬件需要	无
攻略压缩白金时间	2小时

注：流程无剧透，随意选关可能会造成真结局触发失败。

艾希 | X.D. Network | 动作
PS4 ICEY 中文版
2016年11月18日 | 本地1人 | 对应年龄：全年龄
售价为：68人民币

序章

进入标题画面后点击开始游戏，经过教学战斗后遇见第一个 BOSS，解决后触发剧情并获得奖杯。

崔妮蒂的阻止

取得条件 击败崔妮蒂：崔妮蒂最终还是没能阻止这次的轮回，她永远也无法阻止轮回的开始。

之后来到程序终端界面，按 O 键确定后游戏正式开始。来到实验室，向前走会有几个问题，根据回答的不同，游戏会有不同的难度。白金与游戏难度无关，选择普通或者简单难度即可。之后会回到游戏标题。再多次点击“继续”直到出现“与旁白一起游戏”，按 O 键进入游戏并获得奖杯。

与旁白一起继续游戏

取得条件 进入真正的“游戏”。

迷路森林

按住△键跳过动画，再次来到教学关卡的起点。现在会有一名旁白伴随玩家一起游戏。站在起点的大门前不动，旁边会开始抱怨，之后大门打开游戏会重置，再次从头开始。这次不要做任何操作，包括之后提示按△键开始游戏同样不要操作，过一会触发新剧情后再次回到游戏的标题并获得奖杯。

一次根本不够

取得条件 不唤醒沉睡中的艾希。

重新开始游戏，向前解决几名敌人后，在一处需要触发开关打开桥梁的地方，相关此处奖杯之后再进行解锁。直接越过，后面的场景有一处需要跳跃绿色泥沼的地方，故意摔下去 3 次获得奖杯。

连个坑都跳不过去

取得条件 3 次跳入绿色的泥沼中。

下水通路

跳入剧情提示的大坑里，来到下水通路。随着提示前进玩家会解锁无限闪避的新能力，之后一段剧情还能观看到一张手绘的涂鸦地图，可以看到地图的左上角有一处奖杯标志。回到下水通路的大场景中，向左上角使用闪避飞到一处水管入口进去，旁白会提示这是一个无用的房间。等待一段时间后会获得奖杯，之后还会出现两个奖杯在游戏中，攻击奖杯可以再获得两个奖杯。之后等待剧情结束再获得一个奖杯共计 4 个奖杯。

为了奖杯！

取得条件 完成“什么都没有的房间”中的事件。

在什么都没有的房间中等了几分钟

取得条件 在“什么都没有的房间”中，等待几分钟。

这是一个铜奖杯

取得条件 在“什么都没有的房间”中获得一个铜奖杯。

这是一个银奖杯

取得条件 在“什么都没有的房间”中获得一个银奖杯。

之后从无用房间出来，正对的右边管道到达 BOSS 房间，解决 BOSS 后获得奖杯。

暴食的麻木

取得条件 击败暴食：暴食就是弥城居民的典型，向犹大献上自我，不再思考直到麻木。

弥城死镇

到达弥城死镇后，无视一切支路向右使用闪避冲刺，在越过一扇即将关闭的大门后获得奖杯。继续向右走来到“弥城地铁口”解锁新的关卡。

来不及关上的门

取得条件 无视旁白的话直接冲入弥城。

注：与真结局触发无关。

得到奖杯后打开菜单选择“泛用型系统接入界面“进行选关，选择”弥城死镇“。这次向前走选择中间的支路。该支路后还会有新的支路可以来到仓库。进入仓库来到二楼左侧，有一扇坏掉的木门，进入后会来到特殊场景，剧情完毕后获得奖杯。

再买一份吧！

取得条件 在“历史之间”中见证开发秘辛。

之后选择仓库支路右边的正路来到一栋小房子内，击败里面的 BOSS 获得奖杯。

托尔的忠诚

取得条件 击败托尔：也有了解到犹大的真正目的，而自愿献上自我的人，比如托尔。他自愿将自我分裂，交给犹大。

弥城地铁口

击败 BOSS 后选择关卡“弥城地铁口”，顺着路线前进可以获得穿越铁栏的新能力。在获得能力的地方，左边为正路，先走右边触发支线剧情。一路逆着箭头指引的方向前进会来到一间实验室，并触发剧情，剧情结束后获得奖杯。

艾希，佑希
取得条件 探寻艾希诞生的真相。

回到获取新能力的地方向左走，击败拦路的 BOSS 获得奖杯。

帕克的失心
取得条件 击败帕克：父亲犹大的背叛，令帕克彻底放弃了思考，蜷缩在漆黑的地铁黑暗角落。

地铁传送口

来到这个场景后一路向前，经过一根很长的管道时，注意下方有一处可以穿越的铁栏，跳下去三次并跃入泥沼中，会触发隐藏剧情，来到一个小游戏关卡并获得奖杯，死亡一定次数便可退出小游戏。

汐
取得条件 进入“汐”关卡。

注：与真结局触发无关。

前方击败 BOSS 获得奖杯。

卡洛斯的野心
取得条件 击败卡洛斯：卡洛斯受够了不断轮回献上自我的过程，他决定要代替神选之子获得她收集的所有自我。

木偶剧院

再次来到一个分岔路口，先走右边来到“木偶剧院”。进入剧院左上角一路前行会来到剧院的化妆间，这里有三扇门。左右两扇关系到奖杯，中间的门则是整个游戏的地图。先进入第一扇门，旁白会接到电话，选择不接电话进入下一房间触发剧情并获得奖杯。

“外面”的枪声
取得条件 诱导旁白遭到枪击。

剧情结束后回到选关界面，再次回到之前三扇门前，选择第三扇门，同样接到电话，选择不接向右进入到一个房间。攻击右边的机关，听完几名主持人聊天后右边的机关可以破坏，破坏后等待一段剧情便可以获得奖杯。

下一首……是?
取得条件 击毁音乐控制器。

选关再次来到门前，进入第三扇门选择接电话，会触发另一段剧情，完毕后获得奖杯。

出任总经理，迎娶白富美
取得条件 通过在游戏中植入广告获得赞助。

回到“木偶剧院“大厅，向右走进入电梯。解决掉电梯上的敌人后触发 BOSS 战，解决并获得奖杯。

杰克的信仰
取得条件 击败杰克：杰克的信仰从未改变，但被放逐的他却不一定能碰触到神选之子。

解决 BOSS 后等待一会会被传送到一个奇怪的实验室，击败掉场景中三个黄袍 NPC 获得奖杯。

注视深渊，深渊也在注视着你
取得条件 在监视房内直面深渊中的黄衣使者。

时计塔入口

选关来到“交叉路口”，这次走中间的支路来到时计塔。当来到一个空旷的塔内场景，右边有一间电梯，在旁白提醒这是死路的地方，进入最右边的电梯等待剧情。剧情完毕后在电梯门口按 O 键可以来到新的场景。场景中间可以获得＂秒杀＂的特殊能力，剧情后使用能力使得游戏重置（剧情的一部分，不会删档）并获得奖杯。

潘多拉的箱子
取得条件 打破潘多拉的箱子。

接着顺着时计塔的箭头指引触发 BOSS 战，胜利后获得奖杯。

伊汀的无奈
取得条件 击败伊汀：伊汀的自我在轮回中消磨殆尽，只剩下驱壳被犹大所操纵。

时计塔二层

刚刚到达“时计塔二层”立马回头，会进入到奇怪的回忆场景，并且中间会有一行关于背景故事的文字。该场景是一处迷宫，但是并不复杂，路线很多。随意进入一些场景，当到达之前仓库外支路的场景，选择进入仓库，会来到一个实验室，并触发剧情获得奖杯。

神的九十亿个名字
取得条件 获知神的名字。

回到“时计塔二层”向右走正规路线，路上的敌人会变得十分强力，数量也多。当旁白说你已经穿越迷宫后，下一个场景会有一名 NPC，旁白会让玩家杀掉 NPC。先选择击杀可以获得奖杯，之后的房间还会触发一场 BOSS 战，也会获得一个奖杯。

达哈尔的痛苦
取得条件 击败达哈尔：正是因为只有在虚拟的世界中才能做得到这种事——让两人记忆互换——达哈尔因此崩溃。

崔妮蒂的自我
取得条件 击败崔妮蒂：崔妮蒂即使在记忆遭到互换后，仍然尝试着阻止神选之子的诞生，但仍然是徒劳。

注：与真结局触发无关。

进入选关界面再一次回到”时计塔二层“并来到 NPC 面前。这一次选择不杀 NPC，一段剧情过后旁白还是会让玩家通往之后的 BOSS 房，但是不会触发 BOSS 战斗，并解锁一个奖杯。

这就是爱
取得条件 不消灭达哈尔存在于崔妮蒂躯体中的自我。

注：与真结局触发有关，所以不杀 NPC 的选择后触发。

选择之间

旁白会不停告诉玩家前方就是最终 BOSS。在最终 BOSS 门前，会让玩家选择是否准备好了战斗。多次选择“否”，直到选项全被修改成了“准备好了”，不要进行操作。等待一段时间后触发剧情并获得奖杯。

不要随便说别人是猪
取得条件 在最终战前选择“没有准备好战斗”。

之后再次来到“选择之间”，选择“是”进入最终 BOSS 战，胜利后获得奖杯。片尾完毕后还会获得通关奖杯。

犹大的倒吊
取得条件 击败犹大：犹大早已放弃最后的挣扎，倒吊于塔顶的他，看到的仍然是升起的黑星。

愿黑星照常升起
取得条件 不可思议的是夜里升起的黑星。

选关 迷路森林

回到迷路森林，在之前需要按开关打开桥梁的地方，跳下悬崖 3 次可以获得一个奖杯。

为什么你要往坑里跳……
取得条件 不打开悬浮桥并尝试跳入坑中 3 次。

再次跳下悬崖，会触发一段剧情。剧情完毕后玩家会来到一个新的场景，打开下方的宝箱选择一路向左进入山洞。来到山洞中的实验室后触发剧情，剧情完毕后获得奖杯。

重启重启重启
取得条件 尝试在“额外生成的区域”往左走。

之后会来到选关界面，如果之前的剧情奖杯全部达成，此刻选关界面会有一关名字为绿色的关卡，需要玩家输入密码。输入密码(Hastur)来到真结局关卡，结束后获得奖杯。

为了，与你重逢
取得条件 见证艾希自我的诞生。

注：如果该隐藏关卡未出现，需要选择之前的场景再触发一次可能遗漏的剧情。如果玩家没有随意打开选关界面选关的话，基本上是不会遇见该 BUG。如果确认全部剧情都正常触发仍然没有开启隐藏关卡，尝试前往“木偶剧院”化妆间的第一个房间，选择不接电话。

哈斯塔
取得条件 获得所有奖杯。



软硬兼施SP

HARDWARE& SOFTWARE

栏目主持 纱迦

上期纱迦在“小编寄语”里说，如果抢到了看中的某 4K HDR 电视，本期“软硬兼施 SP”就会推出 4K HDR 电视专题。由于最后纱迦成功得手，所以我们也言而有信地推出这个专题——好吧，以上是玩笑。随着 PS4 Pro 的推出，越来越多读者都有这样的需求，这才是制作本期专题的本意，好了，各位赶紧来看吧！

真正开启不同的视界 4K HDR电视选购全普及

PS4 Pro 来了！4K 来了！HDR 来了！11 月 10 日，索尼 PS4 Pro 正式发售，编辑部已经在第一时间为玩家们献上了新主机的测评。很多玩家也跃跃欲试，把 PS4 Pro 捧回了家。不过也有人在体验过 PS4 Pro 之后发现它并没有带来想象中震撼，甚至和 PS4 相差无几。由此得出“PS4 Pro 只是过渡型的产品，PS5 才是未来的终极主机”的结论。在这里我们不纠结 PS5 到底什么时候出，毕竟数码产品一定是下一代更好。



▲4K HDR电视是PS4 Pro的最佳搭配。

所以我们今天要讨论的重点是：到底什么样的电视才能真正发挥 PS4 Pro 的实力，从技术角度上探讨为何 PS4 Pro 效果没有想象中的好。和以前一样，这期的内容深入浅出，立足于让每一个玩家都能轻松看懂，同时内容完全是干货，可以说这期内容在任何一个网站上都很难找到，所以下面请准备好，让我们为你打开“新视界”的大门。

1. PS4 Pro带来了什么？

PS4 Pro 最大的变化就是 GPU 方面，根据拆解，PS4 Pro 的 GPU 部分采用了 AMD 最新的 Polaris 北极星架构设计，集成了 2304 组着色单元，整个 PS4 Pro 的 APU 晶体面积就是 PS4 的 1.57 倍左右，浮点性能更是高达 4.2TFlops，相比 PS4 提高了约 2.3 倍。如此大的变化带来了两大提升——原生 4K 游戏分辨率，支持 HDR 技术。



▲PS4 Pro性能更加强大。

2. 为什么会是HDR？

还记得几年前的 4K 电视吗？2011 年 4K 首次亮相，到现在 4K 电视的普及程度基本上达到了楼下卖烟大爷也能知晓的程度。4K 电视成为了现在市场的主流选择，根据今年 7 月份的数据，目前国内电视的销量里，4K 电视的比率已经超过了 48%，基本上每卖出 2 台电视，就有一台是 4K 电视。

所以在炒火了 4K 之后，电视商家急需下一个



▲今年成为4K HDR电视的发展元年。

新卖点，这时候 HDR 技术浮出水面。2016 年可以说是 HDR 发展的元年，在今年年初的 CES 展会上，索尼发布了重磅新品，拥有 HDR 技术的 4K 电视 X9300D、X8500D 系列，三星、LG 等厂商也一同发布了全新 4K HDR 电视，由此 4K HDR 电视正式面向普通消费者。

可为什么会是 HDR 呢？其实在 2014 年的 CES 展会上，电视 HDR 技术就已经初露头角，之所以 HDR 会突然爆发，其最重要的原因是 HDR 补齐了电视的最后一块短板——亮度动态范围！要知道所有电视技术都是围绕一个目的，就是让你看到更接近于真实世界的画面，影像技术发展几十年，影响画质的分辨率、色深、帧率、色域空间，都已经有了非常成熟的发展，惟独亮度动态范围还停留在一个比较基础的水平——SDR 时代。SDR 到底有多老？一句话说，这是 50 年前的标准。所以当电视发展到现在，SDR 就像一个木桶残缺了一块，让色彩空间无法装满水，而 HDR 正是修补这个漏洞的拼图，所以 HDR 自然会被推到电视的爆点上。

■HDR补齐了电视在色彩空间上发展的最后一块短板。



3. 不一样的HDR技术

其实 HDR 不是一个新词，尤其是在全民摄影时代，每个智能手机都带有 HDR 功能。从摄影角度说，HDR 的作用就是在高光或逆光环境下，能把暗处的细节拍得更清楚。其实电视上达成的效果也近似，就是利用高动态范围的显示技术，让我们看得见画面中的暗部细节，色彩更逼真，图像更真实，暗部的亮度、层次能更清晰展现。



▲手机的HDR功能是通过多张照片合成的。

但必须要了解的是，电视的 HDR 技术和我们在拍照时用的 HDR 功能并不是一回事，两者其实非常不同。摄影中的 HDR 是将不同曝光的图像结合成一张，来模拟出更大的动态范围，所以照片的 HDR 称不上真正的“高动态范围”，它也无法实现真正的 HDR。因为从原理上照片的动态范围并没有发生改变，只不过是通过多张照片的曝光给带来了近似的效果。

电视 HDR 技术则是直接拓展了电视的对比度和色彩来达到高动态范围。对比度增强会让画面中明亮的部分会更加明亮，看上去更具“深度”。色彩的拓展让红绿蓝和它们之间的所有颜色看上去更加明亮纯粹，因此广色域是 HDR 技术的必备要素之一。

如果纵观这些年电视显示技术迭代的历程，4K 技术改善了清晰度，量子点、广色域技术提升了色彩，但 HDR 却是惟一能从亮度、色彩、对比度三个维度同时做到全方位改善电视画质的技术。很显然，HDR 技术对于电视的发展来说远大于 4K。



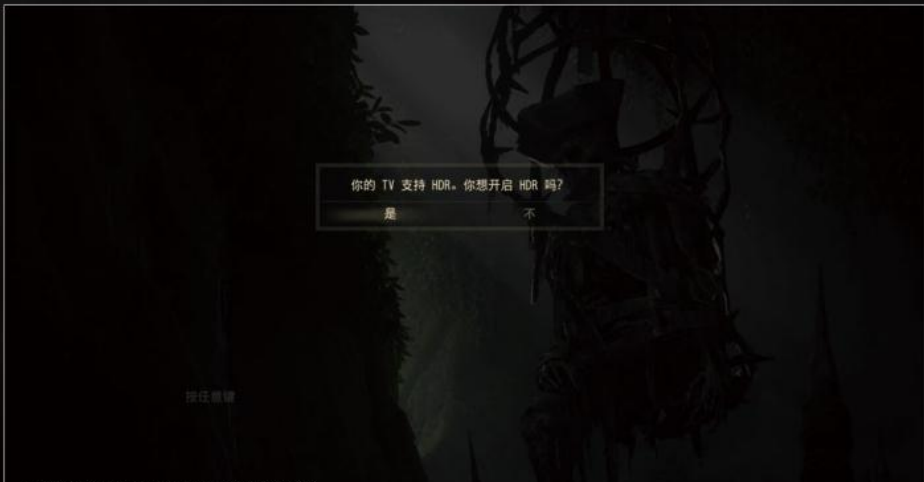
▲HDR电视的出现意义比4K更重大。

4. HDR电视的核心标准

可是问题来了，家里的是 4K HDR 电视，也搭配的是 PS4 Pro，但并没有感觉到所谓的 HDR 技术有这么好，问题出在了哪？回答这个问题之前，我们先来了解一下到底达到什么样的标准才算是 HDR 电视。还是在 2016 年的 CES 展会上，UHD 联盟发布了高动态 4K 内容和设备的正式规范，即 Ultra HD Premium 认证标准。这一标准也被普遍认定为 4K HDR 电视标准，其核心要素如下：

图像分辨率：3840×2160

颜色深度：最低 10bit 信号



■游戏会自动检测你的电视是否支持HDR。

颜色：Rec.BT.2020 颜色表示

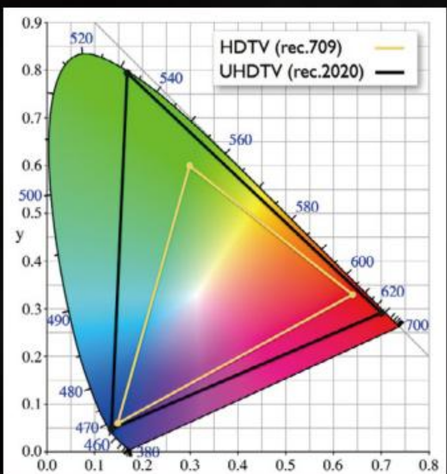
高动态范围：SMPTE ST2084 EOTF

当然行业标准并非只有一家，除了 UHD 联盟之外，美国的消费电子协会也起草了 HDR 显示器定义，国内的泰瑞特也提出了 HDR Plus 标准，但它们都是在 UHD 联盟的基础上改变，标准相差并不是很多。

5. 如何衡量电视是否达到了HDR核心标准

了解这个问题之前，我们回顾一下第三个电视 HDR 带来的效果，实现更广的色域和更高的对比度。可以说想要完美达到这个效果，需要软件和硬件的协同才可以。

（1）软件实现广色域：在 SDR 时代，电视解码主流方案是 Rec.BT.709，到了 HDR 时代，标准如上所述变为了 Rec.BT.2020，两个解码的色彩范围差异可以通过下图来了解。要注意的是这里提到的解码，不仅电视要支持 Rec.BT.2020，片源同样要支持 Rec.BT.2020，两者是缺一不可。所以只有 HDR 电视，没有 HDR 片源，也是体验不到感受的。



▲Rec.BT.709和Rec.BT.2020的色彩范围差异。

（2）硬件实现广色域：其实这部分目前的厂商都很难实现，这是由于 LED 的光谱是非连续的，某些波长的光源难以找到合适的材料，或者是成本极高，所以目前主流的广色域解决方案都是使用色域更广的白色 LED 灯组。但是这样的情况，也只能达到 Rec.BT.709 的色彩范围，因为 Rec.BT.2020 扩充的主要是靛蓝色区域，所以在普通电视上是极难从硬件上达到完美的 HDR 标准。当然按照 UHD 联盟的要求，在色彩深度上只要达到 10bit 的信号就能算是 HDR 电视，现有的普通电视都是 8bit，即 256 灰阶，色彩总数是 1670 万，而 10bit 的电视相当于 1024 灰阶，其色彩总数约为 10.7 亿，两者的差距显而易见。当然现在普通电影、视频的片源依然是 8bit，这也会影响到电视的显示效果。

	tones per channel per pixel	total possible tones
8 bit	256	16.78 million
10 bit	1,024	1.07 billion
12 bit	4,095	68.68 billion
14 bit	16,383	4.39 trillion

▲高色深带来更多的色彩表现。

（3）软件实现高对比度：和广色域一样，这同样需要新的编码标准来实现，这块涉及的是 EOTF 电光转换函数，也就是电信号转换成光信号的规则，说通俗一些就是一条非线性的 Gamma 曲线，通过调整它的变化来满足在不同环境之下都能获取更多灰阶层次与细节，简单来说就是画面不失真。这点对应 UHD 联盟标准的 SMPTE ST2084 EOTF，基本上宣称是 HDR 电视的，都可以满足这条曲线标准。



▲高对比度带来更多的色彩表现。

（4）硬件实现高对比度：在硬件上实现高对比度需要亮场更亮，暗场更暗，这点我们在之前介绍过无数次了，就不再赘述了。当然要满足 HDR 要求，电视需要一颗超高亮度的光源，目前 HDR 设备普

遍要求是 800 ~ 1000nit，而普通的电视通常只有 100 ~ 300nit。而亮度这个参数是很难直接看出来的，很多电视也根本不写这个参数，要真正了解电视亮度，只能到线下卖场去看。当然还要注意一点，前两年我们在介绍选购 4K 电视时提到过 RGBW 像素排列，即在红绿蓝三原色中加入白色像素，白色像素不参与显示颜色，这种情况会让电视亮度大幅提升，但这样既不满足 4K 要求，也不满足 HDR 要求，是实足的假 4K+ 假 HDR，分辨这种像素排列的方式就是用手机微距拍照电视屏幕，然后无限放大来查看，如果是通过这种方式提升亮度，千万不要买。



▲曾经的RGBW“假4K”还成为很多电视厂商的卖点。

6. 中低端的HDR电视的猫腻

现在你知道了吧？要真正的达到 HDR 标准，需要（1）（2）（3）（4）各方面的配合，才能让眼睛看到更多，而国内到处泛滥的 HDR 技术，通常只是实现了（1）（3），那些所谓的 5000 元 60 寸 4K HDR 电视，在硬件上是完全无法达到 HDR 标准的。因为单论（4）亮度这一项，市面上 99% 以上的中低端 4K 电视都达不到这标准，所以得不到正规的 HDR 认证，国产 4K HDR 电视只是在原有面板的基础上，更新了芯片，支持了 HDR 解码而已。当然国内厂商还有更奇葩的，（1）（2）（3）（4）任何一个标准也不满足，只是做了一个滤镜效果就说自己是 HDR 电视了，不知道什么是滤镜效果？大名鼎鼎的美图秀秀应该了解吧，滤镜的本质就是色调映射，做出近似高对比度，高清晰度的效果。但实际上相差甚远，所以现在你能理解为什么 PS4 Pro 根本无法体现出威力了吗？



▲不少厂商像手机APP一样，为电视引擎加了一串函数就变成了HDR电视。

7. HDR也有阵营之分



▲杜比视觉是一整套图像增强技术，HDR只是其中的一部分。

现在你了解了 HDR 的基础标准，但你肯定还不知道，HDR 其实还有阵营之分。这就像几年前的高清之争，HD-DVD 和蓝光 BD 都属于高清标准，但最后索尼凭借 PS3 一举把蓝光 BD 推向了神坛，成为大众标准。HDR 其实情况类似，目前有两种规格方案满足 UHD 联盟制定的 HDR 标准，一种是 Dolby Vision（杜比视觉），另一种则是 HDR10。

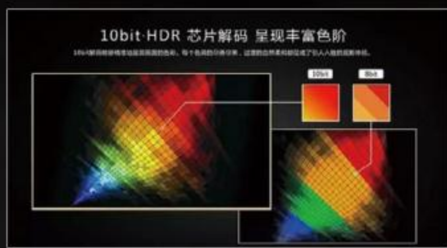
（1）杜比视觉

严格的说，杜比视觉是一系列图像增强技术的统称。包括内容、播放源、显示设备都必须是兼容 Dolby Vision 标准的才可以，每一个带有杜比视觉的显示设备都配有专用芯片来确认设备的输出能力，当设备播放时信号源会依据显示设备的参与进行逐帧优化输出，可以说充分挖掘出显示设备能力的上限，达到 HDR 的最佳效果。杜比视觉的标准是 4K+12bit 色深 +BT.2020 色域，而且由于是全套标准，所以需要授权费用。目前应用在电影院比较多，国内的万达院线基本上都是杜比视觉技术。在家庭领域，VIZIO，LG，Philips 和 TCL 等电视属于杜比视觉阵营。

（2）HDR10

杜比视觉是在 2007 年杜比实验室收购了 BrightSide 之后开始研发的技术，当杜比视觉的 HDR 技术逐渐完善，并可应用在家庭领域之后，三星和索尼这些家电大厂希望能有一个比杜比视觉更开放的 HDR 平台，可以节约支付给杜比的专利费，同时又无需提交认证，于是索尼和三星研发出了自己的 HDR 视频方案，并最终成为新的标准——HDR10。HDR10 是建立在与杜比视觉相同的核心技术功能上的，惟一的不同是 HDR10 只支持 10-bit 色深，且没有专属芯片来监测反馈显示设备状态，无法根据设备的差异进行调整。所以理论上 HDR10 的效果要差一些，当然实际的显示效果还是和电视硬件有很大的关系。

从目前的电视市场来说，如果宣传资料里没有提到杜比视觉，一般使用的就是 HDR10 标准，可以说现在大多数都是支持 HDR 技术的显示设备都是 HDR10 标准的，只有 LG，Vizio 是杜比视觉 HDR。



▲HDR10只能支持到10bit，但也足够满足需求。



■PS4 Pro的截图也是4K分辨率。

8. PS4 Pro是哪种HDR阵营

PS4 Pro属于索尼阵营，标准上自然没有疑问，新主机支持的是HDR10标准，同时HDR10也是Ultra HD 4K蓝光的强制标准，这样一来如果你想体验PS4 Pro的HDR，VIZIO，LG，Philips、TCL这些支持杜比视觉的HDR电视就无法发挥了。当然LG和VIZIO已经有双标准兼容的电视产品，一般介绍里会有说明，当然要想最完美的体验PS4 Pro的HDR10，索尼和三星的HDR电视是首要考虑的。

不过我们并不是说杜比视觉未来没有发展前景，如果你有条件看Amazon，Netfilx、VUDU的在线直播，你就会发现这些HDR资源都是只支持杜比视觉的，所以如果从兼容度考虑，选择LG支持杜比视觉和HDR10双标准的产品，也是明智的选择。两者目前还没有高下之分。至少已经占据了在线视频和电影院的杜比视觉，不会像当年的HD-DVD那样销声匿迹。这点就类似于国内的三大运营商，4G技术各不相同，但谁也不会因为技术标准而被淘汰的。



▲杜比视觉和HDR10各占了半壁江山。

9. 选购4K HDR电视的细节

好了，关于4K HDR电视的一切内容都在这里了，你已经明白到底什么是4K HDR电视了吧。那我们回到市场，再来看看选购4K HDR电视里的一些细节吧。

（1）品牌：请选择支持HDR10标准的电视，比如索尼、三星等，当然价格一定要在万元以上才可以。

（2）接口：HDR10需要HDMI 2.0a标准的接口，这是2015年发布的改进，加入了对HDR格式传输的支持，注意只有HDMI 2.0a接口才能完美还原HDR10，HDMI 2.0是无法承载数据流量的，当然现有的2.0接口可以通过软件升级来变为HDMI 2.0a，三星、索尼的电视已经在第一时间升级兼容了HDMI 2.0a标准。不过需要说明的是杜比视觉HDR技术现在没有强制性要求HDMI 2.0a，HDMI 2.0就可以满足需求了，选购杜比视觉HDR电视的可以不把HDMI 2.0a作为标准。

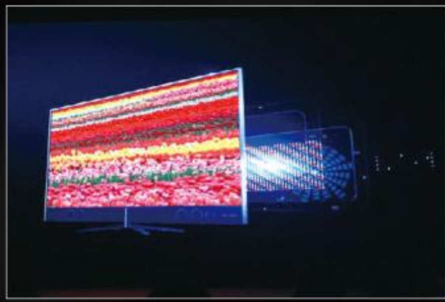
在接口这里要插一句题外话，国外某品牌的中低端HDR电视在宣传资料里提到了HDR技术，但是却只有配备了HDMI 1.4接口，这样的行为绝对是耍流氓，大家不要购买这种假HDR电视。当然技术的索尼也有耍聪明的地方，比如旗舰系列的X9400cc，见下图参数，提到了支持4K 60p 4：4：4、4：4：2和4K 60p 4：2：0 10bit显示有没有发现猫腻？在第一行里没有10bit。



▲索尼在技术上耍的小聪明。

这是因为当视频以4K 60p 4：4：4 10bit标准输出时，即便是HDMI 2.0a也无法承载如此巨大的数据量，只有DisplayPort 1.2接口数据线才能传输。而HDMI 2.0a传输4K 60p 4：4：4 10bit时，会自动降低颜色深度到8bit甚至更低来保证运行，所以索尼才不把10bit写在后面。当然因为DisplayPort是HDMI的对手，且索尼没有加入DisplayPort阵营，所以索尼的旗舰电视也是没有DisplayPort接口的。

可能还有玩家会疑问4：4：4、4：4：2、4：2：0是什么意思，其实前面少了缩写YUV，简单的说就是采样存储方式，4：4：4的信号是无损的，信息更加丰富，画面色彩更好，但是对存储空间及传输带宽要求非常高。不过我们大部分的片源都是4：2：0、4：1：1的方式压缩的，4：2：2的片源都是很少见，所以索尼的这点小聪明也并无大碍。



▲三星的第二代量子点技术大幅提升了面板的最高亮度。

（3）光源：我们提到只有800～1000nit才能满足HDR的需求。索尼旗舰电视采用的是动态背光系统－精英版，亮度峰值可达4000nit。三星的第二代量子点电视，亮度峰值可以达到1500nit，这些都可以满足HDR的需求，当然这些是只有旗舰电视才有的技术，如果你想买中低端4K HDR电视，只能到线下对比哪个更亮了。

（4）图像芯片：回顾第五段的内容，你会明白软件解码也是支持HDR的核心，想要完成解码，好的图像芯片必不可少。索尼拥有独家的X1图像芯片，可以完美还原HDR画质，三星同样作为SOC大厂，自主研发图像芯片也用在自家电视上。当然其他国内厂商也都是4核、8核、16核的电视，这里就没法给出精准的对比了，大家到商场实际对比下色彩感觉才能判断。



▲索尼的X1图像处理芯片满足4K和HDR的所有需求。

10. PS4 Pro一定需要4K HDR电视吗？

其实并不需要，即便是非4K电视，PS4 Pro还是可以提升游戏体验的，在不支持4K HDR的情况下，PS4 Pro运行游戏会呈现更高更稳定的帧率以及更细致的环境贴图效果，来强化整体的视觉感受，所以即便不是4K HDR电视，PS4 Pro的画质还是可以提升的，只是没有发挥到极致而已。

现在，你还要吐槽PS4 Pro的画面提升不够明显吗？面对电视的差异，PS4 Pro尽可能地去提升整体的表现效果，虽然不是4K电视，虽然没有HDR，但效果还是会比PS4要好，所以PS4 Pro多出的这不到1000元，还是非常超值的，只不过我们要发挥它的全部实力，至少要准备一台2万元左右的电视了。至于国内的中低端HDR电视，虽然没有提供强悍的背光以及画质驱动，但价格亲民，而且通过各种的手段还是能带来一点点的画质提升，也是值得肯定的。不过，HDR不是为了技术而技术，它应该符合严格的标准要求，这样才能带来真正的综合画质体验的全面提升。HDR的普及，我们继续期待。

端口参数	USB2.0接口	2
	HDMI1.4接口	3
USB支持格式	USB支持视频格式	支持常见视频格式
	USB支持音频格式	支持常见音频格式
	USB支持图片格式	支持常见图片格式

▲没有HDMI 2.0a接口就肯定不是4K HDR电视。



▲PS4 Pro不使用4K HDR电视同样可以带来画面提升。



日本国民级RPG网游大作《勇者斗恶龙Ⅹ》目前已在国内火热开服，其纯粹的日式RPG风格吸引了不少玩家前去游玩。除了游戏扣人心弦的剧情发展外，如何快速地提升等级以及各职业的加点成为了玩家们关注的焦点。本期“特快专递”就为各位玩家带来《勇者斗恶龙Ⅹ》的冲级攻略以及各职业加点指南。让我们一起来进行一场勇者的冒险吧！

冲级攻略

●1~20级路线



当玩家进入游戏，首先是人族形态，此时无需练级，只需跟着主线剧情一路前行即可，需要注意：一、桥头NPC可以领取力量戒指稍许增加一些属性。（在最终出村采花之前对话才可以得到）二、记得杂货店买全套装备。BOSS战全程不用节约药，因为之后玩家会死去，转生为另一种族形态，而道具和金币是不会继承的。

转生之后，出现在新手村，这时候无论你选择哪个种族都可以接到照相任务和说话任务，完成后8级左右即可开始主线，只要没什么失误，可迅速升至15级。需要注意的是，前期这里会得到一个元气弹，但是并不值得初期就使用，元气弹并不能增加主线剧情以及支线任务给的经验值，但是可以增加BOSS经验、小怪经验、制作经验。

完成新手村主线之后，得到合格证，前往各种族的第一个城镇。这时候接酒馆、寄存所、道具商、旅店导览这4个功能任务。（旅店导览需要15级）

然后可以从车站坐火车去娱乐岛拉卡兰的炼金公会素材店购买天籁之蜜2个。（1个也可以。但多买1个可以留着，因为《DQX》有重置任务的设定，在未来卡等级时，可以再交一次任务）之后去山城加塔拉，用天籁之蜜交任务。

接多尔浮板任务和调查装置任务，出城直接去浮板任务处调查，然后回城交任务领取浮板，这样未来完成任务的效率会大大提高。重置浮板任务后出城向南调查遗迹，然后回城，交了任务重置，出来再一次调查遗迹，然后回城，不用交任务直接去调查浮板，然后回城，2个任务一起交。



然后到欧鲁非亚镇，去打鼠射手，然后回城交旅店任务，重置任务但不去打怪，未来路上会碰到麻痹段平刀，回城地点设在西部出口。接魔法烤炉任务，去小屋取东西（注意小屋里有宝箱），回城交任务后重置，再做一遍。（不要接打墨西哥帽的任务。打不过）因为这时候有了浮板，所以这种简单的跑图任务，完成起来效率是很高的，只是要注意一下跑图的过程中不要引怪。建议此处把普库里坡的主线进行到去讨伐最终BOSS前。

此时可以到达20级，基础功能任务全部开启。

●20~30级路线

先接各个城市的支线来练级。

前往风城安须岚。这时候可以雇伙伴，带上道具商给的帽子，接便签商的任务，以及前武处的百合任务打拍犬，另外在城门口看看有没有能一起进行的讨伐任务，没有的话，出来先去打泡沫史莱姆，得到任务物品后去打浮游树和狛犬，之后回城交寄存箱、便签商、百合任务，重置百合任务（其余不需要再接了），然后继续来打狛犬。（狛犬攻击高，警戒线血量30）接温泉任务（但是不去打），再次交前武的任务，此时等级为22级。

前往莲铎阿港口镇。找加卡尔接充满魅力的大姐姐任务，不接魔法迷宫任务，收信去找酒馆找讨伐军记录员奥特，会给一封委托信，看看是打什么怪，如果简单并且较近的话可以完成。

前往古莲城。鲁拉之石记录为古莲城东，接便签商任务，接NPC班的草药任务，去打泥手，雇佣新的打手，凑成“战法牧”来完成泥手任务和魅力的大姐姐任务。首先去打泥手，得到任务物品后，再转战地图去打蝙蝠。完成后先回城交草药任务，然后重置再接一次，然后去莲港交任务，重置再接，然后回来再做一次。（去贝孔峡谷的路上有段平刀，之前重置再接就是为了在此时多得到一点经验）过程中穿插进行1次便笺商的“坑道遗址乃黄泉之国”任务，不用重置。另外这里建议把主线进行到要去打妖剑士之前。

前往欧鲁非亚镇。鲁拉之石定到镇西，做墨西哥帽子任务2次

在各个城镇辗转做支线任务，并在中间穿插当日的讨伐任务，可以到达24级。接着继续进行主线剧情。

前往风城安须岚。在要去山间关卡之前，雇佣3个24级的伙伴，2位法系职业1位战士即可，然后开元气做任务打BOSS（雇佣NPC的话选难度弱，和玩家组队则随意。



困难归困难，不过还是希望选困难2.0倍的经验值，真的真的很需要），完成BOSS战之后应该还有余力，去做风城旅馆温泉处接的打腐烂尸体的任务。（另外如果想就职木匠此处顺路可以去神春无为）如果



和玩家组队此处人员构成可以3法1奶，BOSS会魅惑，其实全法系更安全。风城安须岚主线完成，此时等级提升到26级。

前往古莲城。雇佣3个26级的伙伴（推荐2战士1法师1僧侣配置）直接去打妖剑士，可以轻松搞定，BOSS战后差一点点经验到27级，补给好后直接去打龙。龙的难度选择困难，打了龙之后等级27级。

回城更换队伍配置（1战士1牧师2法师最好），然后去做欧鲁非亚镇的主线任务。最终恶魔BOSS战前开元气，难度为普通（当然组到强力玩家的话可以选择困难，最好带魔法圣水）。最后去莲铎阿港口镇做"魔法钥匙的伙伴们"，进去做迷宫任务，完成后能到达30级。

●30~40级路线



接下来的路线将围绕着三条主线来进行。

在进行路线的第一条主线之前，前往莲铎阿港口镇，去神官处接转职任务，以及"旅行的终点与记忆之石"任务。队伍最好是1战士1僧侣2法师，先去古莲西部领土打巨像兵，然后去古莲东部领土打炸弹岩和骑士，只打怪不交任务。过程中需要坐火车去别的城市，顺路可以接当日讨伐任务及职业任务，然后看看有没能和当前路线一起做的。

然后去山城加塔拉，接便签任务，买回忆铃铛，重置浮板和调查开关任务，做所有任务但不交，借着开始做主线任务。开元气弹打BOSS，完成后回城交主线任务、浮板任务、调查任务、便签任务，然后去莲港交鲁拉之石任务、转职任务，以及交炸弹岩的便签任务和本职业的职业任务。此时等级能到达34级左右。

第二条主线。接娱乐岛拉卡兰的装备包超级整理术，接徽章岛主的悔恨任务。从欧鲁非亚西部地区来到风车之丘在光耀大风车塔找二管家（光耀大风车塔2层C4），并接任务弗弗普（维纳群岛地下湖洞窟的爆爆弹），然后顺便去找普库莱特村长接受招募审查员任务。

接着去玖莱特镇，接4个任务：便签商"海狗"、玛丽卜"跳舞企鹅"、井下道具包"蜥蜴人和猫法师"、主线2段，先去拉迪斯岛再去猫岛。出门杀猫法师，然后去拉迪斯岛杀海狗、企鹅以及去迷宫杀死亡作曲家。然后回城，接下漂流瓶任务的第二阶段，去上层的地图杀龙皮以及交信的任务的第二阶段一起做了。回来去交道具包的任务（给了东西就走，不需要在那等待），之后去杀主线BOSS。去娱乐岛交岛主的悔恨任务接着去鱼人岛把4个任务全交。（中间建议到职人工会利用剩余的元气时间做委托任务所需产品）完成后去做职业35级任务，做而不交。此时最低应该是37级、生产9级、5枚徽章。

第三个主线，前往花都麦奇斯翠丝，接民宅模型任务。首先去风城，接下美容院的任务，然后去草原打到任务物品，之后去做花都主线。加入讨伐队去大风车塔，进仪式之间的BOSS战不开元气（经验只有5000，虽然困难X2的经验近20000，但是很难打，1个人带3个NPC过困难不容易）回来交主线，被赶走，去林库鲁调查别墅的路上去乔皮荒野捡民宅模型，然后去林库鲁的别墅遗址2层触发主线剧情。BOSS战前开元气，然后回城交主线任务和模型任务，再去交职业任务和发型屋任务。至此将到达40级。

●40~50级指引

40级~50级路线有多个选择：

选择1：开始带新人打前5个主线BOSS。因为你已经全程打过，可以选困难难度，如果有元气的话，建议开。这时候的练级速度不会比自己继续单推主线慢。最多的时间会耗费在组人，新人找路不明等上面。

选择2：和同等级的玩家一起刷魔法迷宫。刷材料刷蓝瓶，但不是一般的慢。

选择3：继续做主线任务到50级。不推荐，因为后面第2职业还是很需要这部分经验的，当然升级速度还是很快的。个人建议，在拿了花都的经验后，第一职业最多再拿1次主线剧情经验，后续都要留着给其它职业。目前的版本暂时没有日服那种快速飙升等级的途径。



选择4和5：刷野怪和支线任务。

职业加点

●战士

"坦克类"战士的100点全部加满勇敢，多余的点数加到单手剑里。用法师、僧侣、旅艺人、盗贼的点数补满100点盾牌，装备选择单手剑和盾牌，此加点在BOSS战中拥有极强的坦克能力，但是缺乏输出能力，独立战斗会非常吃力！

"输出类"战士的100点技能全部选择双手剑或是斧头，2选1，多余的点数最后再加勇敢。

●魔法师

大部分魔法都将在对应等级时自动学会，使用鞭子在目前版本并不现实，100点全部加满魔法，魔力觉醒是魔法师的灵魂技能，多余的点数补充到双手杖。不过建议喜欢魔法的玩家，先练旅艺人和寻宝家，将短剑加到100，让魔法师在1级时就可以使用全部短剑技能，把魔法师当做使用短剑的物理近战练到加点成型，再换装备使用魔法。

●僧侣

开局选择僧侣，意味着你需要拥有全程陪你游戏的好队友，僧侣没有任何的输出能力。所有治疗魔法都将在对应等级时自动学会，100点全部加满信仰，神圣祷告是僧侣的灵魂技能，多余的点数补充到短杖。

●武术家

爪，80点气力或是100点气力，冥想和蓄力二的实际战斗作用不大，蓄力只对多段攻击的第一击有效，爪点满100，不足的点数用寻宝家的补满。棍，80点气力或是100点气力，冥想和蓄力二的实际战斗作用不大，蓄力只对多段攻击的第一击有效，棍76或是点满100，不足的点数用僧侣和旅行艺人的补满。

●寻宝家

选择寻宝家，必然是为了盗取宝藏，这就需要极高的灵巧，然而寻宝家本职技能提供的全是敏捷！短剑加法，46点宝物，100点短剑，不足的用法师、旅艺人的点数补满。爪加法，46点宝物，之后毫无意义，100点爪，不足的用武术家的点数补满。

●旅行艺人

短剑加法，曲艺点满100，短剑点满100，不足的点数用盗贼、法师的点数补充，盾牌可有可无，想加就用僧侣、战士、魔法师的点数来点满。棍加法，曲艺点满100，棍加76点，不足的点数用武斗家、僧侣的点数补充。

●圣骑士

作为一个纯肉盾职业，当然是要优先选择圣骑士的专属职业技能"博爱"，将保护队友贯彻到底，点满博爱后剩余的点数可以点锤稍微增加攻击力。盾牌也是需要点满的，但是有盾牌技能的职业很多，用其他职业的点数补足100点就行了。

●游侠

玩游侠当然是远程控，不过弓和回旋镖目前只有游侠一个职业有，加满之后剩下的点生存。如果是生存加点的话，推荐使用斧作为武器，生存100点后点斧技能，然后用战士的技能点将斧点满。最好点出艺人和寻宝的灵巧加成，因为生存最后一个技能威力是和灵巧相关的，灵巧越高攻击力更高。



XBOX STYLE

11月Xbox LIVE金会员免费游戏《谋杀灵魂嫌疑犯》已于11月16日开始提供下载。为方便各位玩家尽快完美此作，UCG APP特意上架本作的完全攻略，助大家早日完美！在APP STORE及各大应用市场搜索UCG，即可下载UCG APP。



PS4 Pro的迷思

双11的时候，纱迦把家里用了N年的电视更新换代了，新电视65寸，支持4K和HDR，堪称鸟枪换炮。接下来的游戏时间基本都交给了PS4 Pro——

打住！这不是Xbox专页吗？为什么突然说到PS4了？没错，虽然Xbox One和Xbox One S都不支持4K，但是Xbox One S支持HDR，而明年的天蝎必然支持4K。所以等不及的软饭完全可以先来体验一下。

要说4K和HDR，这确实是个好东西，试过之后很多游戏都让我有重新玩一遍的冲动。但是玩多之后就会发现，目前的游戏厂商还没有做好升级的准备。大部分游戏在PS4 Pro上的提升都很有限，那些写着支持4K和HDR的游戏，多半也是有条件的支持。例如《神秘海域4》开启HDR后就不支持4K，《最后生还者》是2160p+30帧或1800p+60帧，而《古墓丽影 崛起》则是分为4K、高帧数、更多细节三种显示模式。想要4K+60帧+HDR？在目前的3A大作中我还没玩到这样的游戏。

当然，PS4 Pro毕竟只是刚刚推出，出现这样的情况实属正常。而像上面提到的3款游戏，能够针对新主机推出补丁，已经非常贴心了。只是一想到明年的天蝎，我们不禁会问：到那个时候，游戏厂商是否能做得比今天更好呢？菲尔·斯宾塞在最近的采访中表示，天蝎满足高端性能需求，不过价格会贵一些。此前微软高层也多次在不同场合表示，天蝎将是人类历史上性能最强悍的游戏主机。天蝎的机能强于PS4 Pro肯定是毫无疑问的，但是光是硬件强悍还不行，也得软件商们配合。到时候能不能让4K+60帧+HDR成为3A大作的标配，目前仍不得而知。所以大家不要以为，天蝎一出，就能代表Xbox One飞跃一个大台阶。

不过不管怎样，PS4 Pro已经开了一个好头。有了PS4 Pro珠玉在前，在天蝎发售前的一年时间内，各大厂商都会在这方面努力。一些技术力不够的小厂，虽然不一定能驾驭这么高端的技术，但能保证60帧也算是一大突破。还有一年时间，让我们拭目以待（其实我的意思是大家先存钱买个好电视先）。



Xbox One假日更新详情

一年一度的Xbox One假日更新现已上线，想必各位早已更新完成。不过可能仍有部分玩家对于此次更新的细节不怎么了解，这里就为大家回顾一下。

Xbox LIVE俱乐部：这应该是本次更新最为醒目的变化。只要进入好友界面，除了传统的邀请群外，也会出现邀请俱乐部选项。顾名思义，Xbox LIVE俱乐部就是让一群志同道合的朋友在线聚会的场所。不过对于国内玩家来说，应该还是QQ群神马的更加直接吧！

寻找小组：此功能将帮助玩家迅速找到联机伙伴。你可以详细设定你想玩的游戏、使用的语言、所需人数等等，并支持提前最多7天进行约战，还对应Windows 10平台。这个功能对于想刷成就或是苦于找不到人玩联机的玩家来说是个福音，而且微软还为其设置了每日任务之类的小功能，很有意思。



交流：玩家可以通过新增的小组交流功能与小组里的其他玩家保持联系，你可以把它理解为LIVE上的QQ群。除了Xbox One，你也可以在Windows 10设备上的Xbox APP中使用这个功能。另外值得一提的是，此次更新还为短消息增加了输入颜文字的功能。

成就：根据玩家的反馈，此次更新后单个成就增加了稀有度的设定。这个稀有度与PS4类似，用来表示该成就在玩此游戏中的玩家中的获得率。不过被定义为稀有的成就，不仅图标会改为钻石，而且解锁时会有特别的音效，十分带感！此外微软还改进了成就排行榜的统计方式，从最近30天改为每月月初开始统计。

Remedy新作即将公布

以《马克斯·佩恩》、《心灵杀手》而闻名于世的Remedy，在今年推出了《量子破碎》后一直没有传出新作的消息，上次曝光居然在合作开发《穿越火线2》，令人大跌眼镜。11月18日，Remedy在其官方Youtube频道放出了一个预告片，名为《前所未见的最棒预告片》（The Greatest Trailer of All Time），影片中《量子破碎》的创意总监Sam Lake亲自出演，



他也是《马克斯·佩恩》的原型。虽然这个预告片没有实质内容，但已经明确告诉大家：新作将在今日公布。让我们共同期待。

栏目主持：稀饭



游戏之最

游戏界的吉尼斯世界纪录称号

去年诞生的游戏之最栏目，今年又随着《吉尼斯世界纪录大全2017游戏玩家版》回归啦！说起来这本游戏玩家的年刊已经10岁了，全球销量也超过了400万套。为庆贺十周年，在这一本《游戏玩家版》中又增添了许多全新的内容，列举纪录的形式也有了一次大规模的变革，绝对会令各位玩家耳目一新，具体内容会在接下来为大家一一介绍。另外本期杂志制作期间我们的两位小编受到制作方邀请，亲身前往日本大阪的Capcom总部试玩《生化危机7》，带回来了大量的重磅消息。因此本期的《游戏之最》也给大家介绍一些来自于“《生化危机》系列”的世界纪录，希望大家喜欢！

全新面貌
《吉尼斯世界纪录大全2017游戏玩家版》
中文版即将登场!

自《吉尼斯世界纪录大全 2016 游戏玩家版》首次中文化以来，我们收到了大量来自玩家和游戏业内人士的好评和建议，也得到了版权方英国吉尼斯世界纪录的肯定。也正因为如此，才让双方再次携手，把最新一本的《游戏玩家版》中文版本带给中国玩家。

根据大家的建议和要求，经过和版权方的反复协商，我们这次对书的规格和结构进行了大幅度的调整。首先书的开本为大 16 开，比原版更大，字体和图片也随之增大，更符合大家的阅读与收藏习惯；同时内文印刷纸张也改为更加精美坚韧的铜版纸，不但印刷品质更高，色彩更鲜艳，也更具收藏价值。（具体规格变化请参考下图）



《吉尼斯世界纪录大全2017 游戏玩家版》中文版精彩预览

1. 为庆祝《游戏玩家版》推出十周年，本次年刊中包含了上千个全新的纪录与秘闻。
2. 采用全新的游戏类型分组结构，读者可以选择自己喜欢的游戏类型先睹为快。
3. 索尼互动娱乐（上海）有限公司总裁添田武人先生亲笔题写卷首语！
4. 有足足 16 页的《星球大战》大特辑，搜罗关于这个经典科幻品牌在游戏领域中的各种惊人纪录。
5. 紧跟潮流，收录大量关于电子竞技和游戏直播的世界纪录。
6. 大量有趣且信息量十足的特稿，例如展示特效大师如何化身为蝙蝠侠。
7. “热血最强”邪道最速专家 VIPEAZONE 狂揽三项世界纪录，并于《2017 游戏玩家版》中分享自己的破纪录心得。
8. 独家专访刷新【电子竞技赛冠军单笔最高额奖金】纪录的中国电竞战队 Wings Gaming！
9. 有别于国际版的《2017 游戏玩家版》中文版本，更大尺寸，更高精度，做有良心的“中国特供版”！

《生化危机》的游戏之最

在过去的《游戏之最》栏目当中，我们介绍了【最畅销的生存恐怖游戏系列】、【可操作次数最多的系列角色】和【最速通关初代《生化危机》】等纪录，而这一次我们更为注重泛娱乐领域的内容，所以以下文会包含一些关于系列的有趣周边纪录，说不定能拓宽一下大家对于系列的认识。

最高产的游戏改编电影系列

《生化危机》在游戏领域算得上鼎鼎大名，而在经过这么多年的累积之后，在电影领域虽然算不上顶尖，但也有着属于自己的位置，而为 Capcom 打下这片天的就是创造了**最高产的游戏改编电影系列**纪录的“《生化危机》电影系列”。电影采用的原名是系列的英文译名“Resident Evil”，而且故事编排上也走的是美式风格，并没有完全按照游戏本身的故事来改编，例如原创了电影系列的女主角爱丽丝（Alice，饰演者为著名女星米拉・乔沃维奇）和控制“蜂巢”实验室的超级人工智能猩红皇后（Red Queen）等等。当然既然叫《生化危机》，系列当中的标志性角色也有登场，例如吉尔・瓦伦蒂安、克里斯和克莱尔・雷菲尔德兄妹、阿尔伯特・威斯克和里昂・肯尼迪等等。

值得一提的是，这个电影系列的制作人和编剧一直是保罗・威廉・斯科特・安德森，他和系列影片主演米拉・乔沃维奇在 2009 年成婚至今，所以这个系列目前最新的两部作品可以说是夫妻档出品，而即将在年底上映的《生化危机 最终章》也是两夫妇的最新作。



►随着《最终章》即将上映，这个票房尚算理想但口碑毁誉参半的系列也应该会落下帷幕。



▲就算是速通高手，想要打完这几部系列正统作品恐怕都要花上不少功夫吧。

持续玩《生化危机》系列作品时间最长的玩家

好游戏总是有种让人欲罢不能的吸引力，而《生化》系列的作品大多都具备这一特征，而如果把他们都连起来玩，更是有种经历了一段史诗故事的感觉。来自美国的 Tim Turi 或许是对此最有发言权的人，在 2011 年的 8 月 6 日 –7 日，他连续玩《生化危机》系列的游戏长达 27 小时 8 分，地点是在明尼苏达州的明尼阿波利斯市。按照时间推测，如果只以通关为目的，或许他能够打通 3–4 款系列作品，而如果他是法国人 "PopovAmiral" —— 2013 年 10 月 16 日创造了 1 小时 2 分 30 秒**最速通关初代《生化危机》**的速通高手——那么或许还能够多玩那么几款系列作品。

开发时间最长的《生化危机》系列作品

尽管直到今天《生化危机》系列仍然算是 Capcom 旗下一等一的品牌，但这个系列的发展从来都不轻松，尤其是在游戏进入到《生化危机 2》之后的时代，要如何在原有的创意之上增添足够支撑系列日后发展的世界观元素，以及创作出符合时代潮流的游戏系统都是一件非常考验人的事情。《生化危机 3》作出了有益的尝试，但是还不够颠覆性，而这个重任也就落在了《生化危机 4》身上。因此当本作在 1998 年进入开发流程后经历了一段漫长而痛苦的开发过程，游戏起码推出过 4 个版本，都被一一推翻，游戏的制作甚至一度陷入停顿。但这个漫长的等待和酝酿被证明是有价值的，当 2005 年本作终于上市，也迎来了一波好评狂潮，Edge 杂志给出了满分，媒体平均分高达 95.83%，也成为了玩家们心目中的一代神作。



◄《生化危机 4》的革新力度很大，其中一个的特点就是玩家对抗的其实根本就不是病毒产生的丧尸。

《生化危机启示录》中击倒敌人最多的玩家



■突袭模式不但延长了游戏的可玩时间，还扩大了制作方的脑洞——他们在家用机版的《启示录》突袭模式中加入了女版汉克这种故事正篇里不可能出现的角色。

《生化危机》系列的作品，就算追求爽快度如《生化危机 5》和《生化危机 6》，同屏需要对付的敌人和战斗的激烈程度也只能算是中等，所以就算到通关击倒敌人的数字应该也不会太夸张，而大部分玩得时间够久的玩家，主要的击倒数都是来自于如佣兵模式这样的延长游戏时间的模式。而在《生化危机启示录》中则有类似佣兵但是加入了更多成长元素的突袭模式，本作的 PS3 版玩家“TOYOTACARINA1989”就是通过这个模式不停战斗，在 2015 年 1 月 8 日达成了惊人的 1,712,317 次击倒。这位高手算是把《生化危机》给硬玩成了《丧尸围城》……

读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

读编往来通讯地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.cn



★本期杂志制作期间，编辑们提前玩到了《生化危机 7》和《最终幻想15》。进入 2016 年以来，这种与厂商深度合作的事情已经经常发生，包括《量子破碎》、《火箭鸟 2》、《黑手党 3》等等。这就是国行进入中国之后带来的巨大福利。当然这也和广大读者的支持密不可分，还请大家继续支持我们。

★年度盛事 UCG 大赏下期正式开启，届时杂志会附赠选票，以实体选票参加活动的人将拥有专属奖品，各种好礼等你来拿。虽说实体选票比起网络投票来有诸多不便，但正因为有这样的门槛，所以中奖率也会高得多。想要 PS4 Pro、PS VR、Xbox One S 的朋友可以关注下期！

★ UCG 马上就要进入 2017 年了。2017 年 UCG 将迎来全面改版，编辑们为大家准备了很多精彩内容。不过杂志是做出来给读者看的，希望广大读者能够对 UCG 的未来提出更多建议，这里欢迎大家以各种方式提出自己的想法。我们为提出精彩意见的读者准备了各种好礼。

★ 404 期赠送的 2016 劲作收藏卡受到了大家的好评。如今更多的卡片以赠品的方式出现在 UCG 淘宝店和微店中，只要购书就可以获得这些卡片。而下期杂志会赠送《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》的卡片，各位收藏家们不妨留意一下。

Email 蓝色精灵：感谢 UCG 的小编大大们解决了我万年的强迫症，我就是一个不把全成就打完不删游戏的人，显然我的硬盘内存有点不够了，然后看了你们的攻略，就发现我的钱包里的钱消失了，你们要是不给攻略，我都差点忘了还有一个叫“黑魂 DLC”的东西。至于双十一玩的啥嘛，在那个虐狗的节日，我选择《夏日课堂》(等 VR “良心作品”)，至于之后沉迷《极限竞速 地平线 3》的事我是不会说出来的。

UCG怎么就变成了和Steam一样的存在啊，难道说我们的攻略特刊其实就是和夏季特卖一样性质的东西吗?

Email 冰之天使：好久没看到“游戏姬”栏目了，有点怀念。第一眼扫过去的反应是：嗯，美女。突然瞄到左下角的名字……我居然想到了 VGtime 的大力！？然后意识到，我是不是要完蛋了?

药不能停！千万停不得啊！而且现在都不流行什么美少女之类的了，可爱的男孩子和带%#%￥……￥#~

赶紧把药拿来！真是一不注意就发病，简直没救！

编辑部游戏风向标

精灵宝可梦 太阳/月亮 | 3人

游戏里的衣服怎么那么贵，想要打扮得漂漂亮亮上战场都不是件容易的事。

——乌冬不禁感叹《PM》的残酷现实。

看门狗2 | 3人

大家都说本作主角存在感不足，我就不爽了，跳跃者哪里存在感低了！

——三日月的小遥控车今天依然在旧金山犯罪分子的脚下驰骋。

冤罪杀机2 | 3人

悄悄走到你背后，温柔地勒住你脖子，安静地往后走，然后扛起昏过去的你，找个安全干净没人没老鼠没变异蚊子打扰的高处角落，把你稳妥地放在绝对不会掉下边沿的地方，确认你没有死去只是昏迷后再飘然用超能力闪现离去，不带走一条绳命。

——因为《冤罪杀机2》中连被玩家勒晕的敌人惨遭横祸死掉都会算成是玩家杀人，稀饭已经练就了一套对待昏迷敌人的5星级处理流程。

Fate/新世界 | 3人

都说无双游戏白金难，我还说FATE游戏有什么难白的，现在我信了，还是无双比较厉害。

——刷礼装刷得眼花缭乱的果汁留。

Email 强袭PLUS：编辑部的小编们是不是继续每日沉沦于“屁股”呢？暗影已经正式公布啦~各位觉得如何呢？

林克斯：没屁股！

没屁股+1

雪楠：没屁股+2

没胸没屁股！

这些英雄迟早药丸！

EMAIL ZELDA：最近，我的PS4突然就无故登出PSN，然后怎么连都连不上，经网络测试，网络是通的，就是到PSN连线的时候就登出，从4.01版本就开始了，刚刚升级到4.05版还是这样。我也是没办法了，特来向你们求助，这个应该怎么办，你们有遇到过这样的情况吗？

怎么说，这种情况一般本称作“账号多端口链接异线冲突”，说直白点就是可能你的账号泄露了……不然即使断网的话PSN账户也不会登出的。如果我误会了你的意思，而你说的其实就是简单的连不上PSN服务器的话，我只能告诉你其实这就只是单纯的因为PSN最近真的，特，别，不，给，力！不过最近已经好多了，如果你还是总出现这种情况的话，可以试试直连网线之类的办法。反正我也就是不负责任的瞎说而已，毕竟只从断网这一种情况我也实在说不出什么靠谱的解释就是了。

Email 柯泽林雾：准备等年后入一台薄版PS4拿到大学用。但是问题来了，显示器应该怎么办呢？现在还不打算买电脑（学校不让大一带电脑，那我就带主机呗），平板电脑好像也不能直接拿来当显示器用呀，难道真的要买一个只用一个学期的显示器？而且宿舍限功率也是个问题，显示器功率太大了突然跳闸可是会摔手柄的。

首先要告诉这位读者的是，平板电脑也是可以当PS4的显示器的，只要你PS4的系统在3.5以上，且平板是Windows系统，再在平板上装一个官方的串流软件，就能把PS4串流到Windows了。效果……使用过的小编都表示不咋样。我在大学时玩PS4是自己买了一台显示器，一方面自己玩得爽，一方面可以和室友一起玩游戏。至于功率大跳闸的问题，在大学只会遇到欠电费跳闸的问题，使用显示器跳闸什么的前所未闻。

Email 含笑半步颠：为什么UCG不推出一个steam专栏呢？现在国内Steam玩家数量已经不少，Steam上也有很多PC独占的优秀游戏，贵刊可以开一个专栏进行介绍也不是不可啊，就比如《文明6》、《钢铁雄心》、《维多利亚》、《王国风云》、《欧陆风云》这些优秀的作品，介绍一下，让更多人了解到，不是更好吗？

你的提议非常好。目前我们正在筹备2017年的改版工作，加入Steam栏目可以说是一大议题。这里我们也希望各位读者能够多多说出自己的想法，让我们知道大家的需求。

Email 尤迪安·暴风·救世者：各位小编有听说过手游《战斗之心》（Battleheart）系列吗？1代是个独特的非主流即时战略游戏，难度简单宜人，画风类似于“《无主之地》系列”。尤其是它的BGM，超！级！赞！2代《战斗之心：传承》成了一个RPG游戏。麻雀虽小五脏确全，从副本到随机事件，主线任务到丰富的支线。应有尽有。可谓是小编们消磨时间的利器。

读者你们就不要再安利各位小编手机游戏了，先不要说主机上的游戏都快玩不过来……，听！那是小编们PSV和3DS被冷落后哭泣的声音。

Email 8877644553：在微博上看到UCG的小编们都买了PS VR就心痒痒，去X宝瞅了一眼之后默默地关了网页（手动再见）去VG时光扫了一下PS VR的科普，看到关于戴眼镜玩家的相关内容时，我就有一个疑问：编辑部里戴眼镜的人多不多？小编们给我的感觉就是一堆眼镜属性的少男少女。

这位读者要是有兴趣的话可以去看看E3特刊或者TGS特刊，游记里的照片以及光盘里的影像里便有小编们的身影。当然这两本特刊也并非是所有小编都有上镜，要是有兴趣的话可以关注我们的直播间或者微博等等，说不定能在上面看到小编们偶尔的露脸哦~

Email 爱的战士：最近总有各种与游戏偷跑相关的事件发生。先是《精灵宝可梦 日月》提前一周多就被破解，盗版玩家们率先玩上了游戏，还在各大社交平台上炫耀（虽然这并不能算是真正意义上的偷跑，但性质是差不多的）；接着又是《最终幻想15》差不多一下子偷跑了将近十天。虽说十年都等过来了，但却让我有了一种功亏一篑的错觉。不知道各位编辑们是如何看待游戏偷跑这件事的？我个人是觉得偷跑个一两天还是在可以接受的范围内的，但一下子偷跑一个多星期，而且我们还玩不到只能被动地被各种剧透，这就有点叫人不爽了。

我希望自己买到的新作偷跑，但是不希望被拿到偷跑的人剧透。开个玩笑。要是想要彻底杜绝偷跑这种事情，恐怕只能期待哪一天游戏彻底只剩下数字发行渠道了吧？看看欧洲人民就懂了，前作的时候，欧版就偷跑过一次，任天堂（大概因此）再次推迟了欧版的发售日，结果《太阳/月亮》这次偷跑得更早了！

Email Riake：抽空和朋友一起去电影院看了《奇异博士》，发现这部漫威新作的画风似乎……和之前的系列完全不一样？大概以前都是物理攻击系的英雄，这回突然换成了一个法爷就有点适应不能了。剧情上似乎太过刻意搞笑，反派的存在感也不是太足。就好像是一个RPG游戏，刚出了新手村，打倒第一个BOSS，就结束了，心里总觉得空荡荡的。另外我发现了一个悲剧的事实，缺爷的脸，果然一个屏幕塞不下。

个人感觉来说，风格不一样是对的。无论是漫威还是DC宇宙中，魔法世界的整体风格基调总是和一般超级英雄存在着差异，《奇异博士》的挑战就在于需要在保持魔法的神秘感和突破常识的特征时，加入属于超级英雄式的夸张和直白，个人觉得漫威虽然在这部片子里面显得套路了点，但其实实现得很不错，尤其是在二刷仔细分析片子结构的时候感觉会更强烈，每一个战斗段落都有自己的主题，而且像是交响曲一样不断走向高潮，先只是古一出手露出魔法扭曲现实的冰山一角，然后是斯特兰奇开启魔法世界视野时对真正意义上多元宇宙的惊鸿一瞥，再来是两段式逐步升级的纽约圣所小规模空间逻辑更改和市区镜界的万花筒式空间折叠再构造，最后则是香港圣所时空倒流的"逆水"作战，每一个都在特效运用上花足了心思。当然我也同意最后和多玛姆一战似乎缺乏超级英雄电影应有的激烈碰撞感，但在过分讲究冲突的超级英雄世界里，魔法代表的就不应该是火球冰箭和奥术飞弹满屏乱飞的超自然力量对决——毕竟这是个要讲几乎两小时故事的电影而不是《魔兽世界》里竞技场的5火球神教内战——而是对于能够超越现实的力量的巧妙运用，这才是魔法的强大之处。而且作为一个角色起源故事，《奇异博士》的起点已经很高了，要知道这部作品的时间线肯定要比我们之前接触到好几部漫威作品都要早，放不进其他英雄来增加吸引力，却仍然能够拿到高评价，往后推出的《奇异博士》后续作品就显得更顺理成章，大家也就可以看到出了新手村学了更多法术的"史传奇"是如何展现法爷英雄的战斗技巧了——他在漫画《奇异博士V4》里就是个拿斧头的近战法师我会乱说么！

众编：……话题起点太高黑话太多，暂时没人敢发表意见……

我只有一个小问题，奇异博士是漫威的超级英雄么？（认真脸）

……你可以回想一下电影开头时你看到的是哪家公司的全新LOGO，还是说那个长达起码30秒的超烧钱酷炫特效你完全没看到？

先看到霸气的广电总局龙型标记，被吓得短暂失忆了！

……你可以回想一下电影最后的彩蛋里谁露了一脸，就是那个满头金发胡子一大把的，记得不？

认识啊，不就是DC漫画里的海王嘛！

（捂脸）我输了，奇异博士是漫威的，我不该提更多其他英雄……

莫非他也就是传说中的神秘博士！？

……谁来给我个阿戈摩托之眼，我要时光倒流回这个话题开始之前，让自己赶紧闭嘴……

克总发糖啦！

人类生活在被黑暗之海包围的、名叫"无知"的孤岛上。

——霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特《邪神的呼唤》

如果你是《魔兽世界》、《血源诅咒》、《恶魔城》、《沙耶之歌》等神话题材游戏的簇拥；如果你曾经观看过《潜行吧！奈亚子》、《FATE/ZERO》等人气动画，想必都会对克苏鲁的大名有所耳闻。作为诞生仅百余年却成为了20世纪最具影响力的神话体系，克苏鲁神话一直是最为神秘且最具吸引力的存在，至今也源源不断地有各种新的补充创作作品问世。

浙江文艺出版社目前出版发行了霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特撰写的《克苏鲁神话》。为了回馈热爱克苏鲁文化的读者朋友们，特提供了5本《克苏鲁神话》作为UCG的读者互动赠品。

玩家们只要参与下期杂志（即408期问卷调查）就有机会获得价值68元的《克苏鲁神话》一本！

克总发的糖，就问你吃不吃？



Email 软柿子很好捏吗？：都说很多玩家的童年就是《精灵宝可梦》，但悲剧的是因为各种原因我一作都没有玩过，所以也很难体会到老玩家们看到新作时的那种激动心情。但其实我也蛮想入坑的，无奈《PM》这个系列实在太过庞大了完全不知该从何下手orz。所以有没有老司机愿意带带我给个指引，《日月》作为入坑作到底行不行啊？会不会对剧情理解构成什么影响？（但话说这游戏真的有剧情吗orz）

《精灵宝可梦》每一代的剧情并没有什么直接的关联，因此即便你从未玩过此前的任何一作，从《日·月》入坑也不会有任何问题，无非就是在对战或培育方面缺乏一些经验，这些都可以慢慢在游戏过程中补足。另外不得不说的是，比起之前的《X·Y》和《黑·白》，我个人觉得本作在做出革新的同时，也很好还原了老系列中的经典感觉。

Email Dokuro：各位UCG的编辑老师好，暗恋很久的秋沙雨妹子好，特来请教一点购机问题：年底前想买一部游戏机，我已经有PS4、PSV、3DS等机器，但是一代神机PS3一直没有，而且PS3上也有不少如《源氏》、《猎天使魔女》、《汪达与巨像》、《维罗妮卡》等等一些还没有高清复刻到PS4上的佳作，所以想买一部4312型的非破解PS3，不知道现在PS3是不是已经全是翻新机，淘宝购买是否靠谱（当地虽然也有实体游戏店，不过只出售破解PS3，预定非破解PS3估计他们也是从淘宝购买然后加价卖给我们）。另外也考虑可以换成Wii U、XOne S，但这两台主机的目标游戏很少（我不喜欢玩任天堂第一方和车枪球），还希望编辑老师能从百忙中抽出一点宝贵的时间帮我解惑一下，谢谢。另外有个小建议，因为寒假学生和上班族都有压岁钱和年终奖这种资金，而且圣诞元旦新年一直是国人的购买旺季，UCG可以搞一个寒假购机指南，可能更符合中国玩友的购机习惯。

首先你的爱意秋沙雨已经收到了……不过关于购机指南的事儿，还是得由我们这些汉子编辑来回。

对，爱意我已经收到了，很感动，谢谢这位读者。

首先关于线下购买这件事，你的看法十分清醒，作为现在已经过气的主机，游戏店自然不会有存货，所以还是自己购买来的靠谱。购买的话，如果是纯玩正版的话，其实入新版主机问题不大，因为目前市面上即使有翻新机基本也都是破解的翻新机，考虑到目前新机型的硬破手法，所以是不是翻新还是比较容易看出来了。不过反正国内都没有官方售后，资金紧张的话倒不如干脆收个二手主机一方面便宜，出了问题自己也不会太过纠结，同时因为现在PS3正版游戏的价格也已经十分理想，加上PS+会员每月开始赠送的一些大作，买来补一下老坑的话还是十分划算的。至于Wii U方面，现在基本已经不在主流购机的考虑范围之内，你买到主机想找游戏也是个麻烦事。最后的XOne S，虽然目前已经逐渐开启了在亚洲地区的销售渠道，不过如果真的没有你喜欢的游戏的话就不要难为自己了，毕竟你已经有了一台主机加双掌机，没有钟爱的游戏的话也很难让你将时间用在XOne S上面，倒不如省下钱来做点别的。

UCG 观影团



在看电影之前，听到《奇异博士》这个电影名后一直认为故事的主人公一定是一位性格古怪且精通各种稀奇古怪法术的博士，然而看了之后才明白，“博士”其实是医生，而“奇异”（Strange）其实是主人公的名字。当然，毕竟是电影嘛，将标题这样翻译也能理解。除了各种吊炸天的特效和场景外，最令我印象深刻的还是Strange医生强大的逆转时空的能力，有了这样的能力，再创造出几个平行世界让漫威的世界观变得更加复杂完全不是问题。这种能力配合上医生强大的嘴炮，电影最后的BOSS根本不用动手就逃回老家了，实在是嘴炮流中的最强人物啊！

一时激动，已经在跟读者大人的回信里把该说的都说了，这里就给个针对第一个彩蛋的后续展望评论：虽然又是基神又是卷福让《雷神 诸神的黄昏》看起来很有吸引力（尤其是对女性观众，特别特别是对腐女），但一个没有花生的福尔摩斯的是不完整的，所以漫威你千万不能忘了已经在《美国队长 内战》露过脸的“潮爷”马丁·弗里曼啊！然后如果哪天他们能找裘德·洛来演个角色，传说中的神片《福尔摩斯对福尔摩斯》——嗯哼，应该是《钢铁侠对奇异博士》岂不是就要诞生了？以上是展望评论，不是东拉西扯胡说八道兼乱开脑洞，请严肃对待（喂）。

《奇异博士》呈现出了不同于其他漫威电影的特效方式，一开始我甚至还有短暂的晕眩，不过适应之后就觉得非常过瘾。全片看下来除了感觉缺一场大战之外（前皇马门将明显不能胜任大反派这个身分），几乎没有什么明显的缺点。就连事前对这片没什么兴趣的LP大人也看得津津有味兼笑声连连。

P.S.多玛姆在片子只有一个大头，后来到网上搜了一下漫画里的造型，才知道原来我早就在游戏里和他大战过好多次了。

事先听说满屏的分形特效很炫酷，但实际上在3D电影里面的效果并不能让人好好享受，反而把我的眼睛都晃花了。但这不影响我对《奇异博士》的评价，这是目前为止最让我意犹未尽的漫威电影，大概是因为完全着墨于奇异博士一个人，这部片给心灵带来的震撼远大于观感的刺激。尤其是博士的师傅看待生死的淡泊从容联系到了博士身上，这种转折特别能打动人心。“美中不足”的是最终BOSS战打得太轻松（滑稽）了，如果每个BOSS都能那样子被逼疯而且还守承诺，那么超级英雄片就拍不下去了啊。

跟随着编辑部大部队的脚步看了几年的美漫改编的电影，这一部大概是我来编辑部之后看到过的最套路的一部，整个过程里我内心一片平静，就是有几次类似于突然爆炸或者突然出现个人之类的突发情况把我给吓到，导致从电影院里出来时有种看了一部没有恐怖要素的吓人电影的错觉。

魔法的空间特效特别棒，背景里出现了好几次的复仇者大厦简直不能更显眼。最喜欢的角色果然还是古一法师，那气质简直让人欲罢不能。

WiFi梗能让我笑很久。

奇异博士不愧是曾经干过名侦探的（什么？），嘴炮功夫简直一流。我本以为他要靠着一身初级魔法干倒最终BOSS，万万没想到居然还能这么玩？不得不承认，这应该是我看过的气氛最为轻松的漫威英雄电影了。最值得称赞的就是本作的特效，绝对算得上是漫威版的《盗梦空间》，至于剧情嘛……基本还是套路（特别是第二个彩蛋），大概真正的剧情展开还要等到第二部吧。另外蒂尔达·斯文顿演的古一大师太帅了，我觉得我简直要被她掰弯了orz。

从《美队3》到《奇异博士》，漫威再次给我了一个惊喜，经过了这么多年的积累，他们已经可以驾轻就熟地拍摄单独角色的独立电影，而不会出现当年《雷神1》或者《美队1》那样的尴尬。而且影片中对主要角色的塑造更加成熟，特点也展现得更为鲜明，剧情的目的性也更强，作为开启漫威新宇宙的开篇之作绝对算是一部水准之上的作品。影片中一些较真的台词也笑点十足，跟一个有知识的人对话，最可怕的地方就是不管你跟他说什么天马行空的疯言疯语，他都能听得懂，并且从科学的角度再和你展开更进一步的探讨。所以，茶里面到底是加了罂粟还是古柯碱？

虽然自称是个伪美漫粉，但实话实说，奇异博士在我看电影之前就是个漫威版哈利波特般的存在。结果电影看完，原来这货是个康斯坦丁般的存在，打怪三分靠打拼，一分靠运气，六分靠嘴炮。电影由于时间的限制，第一部的剧情个人感觉还是比较短，但炫酷的画面效果算是弥补了这个缺点。毕竟看爆米花电影太在意剧情细节你就输了……话说对我来说这部电影最大的笑点其实在制作名单最后的那句话：请不要在开车时看手机。所以说这其实是部交通安全教育影片吗？

水无月

虽然我并不是漫威系列的粉丝，但《奇异博士》当作一部爆米花美式大片我还是看得很开心的，主角为了治伤结果得高人传功以及捡到神兵转职成至尊法师这样的剧情也是简单明了，还有制造出空间层层折叠扭曲的特效也是看得人眼花缭乱。全片最大的感想大概就是古一老师真心气场满点，另外主角的最强技能竟然是嘴炮实在是没有想到。顺便不知道有没有谁像我一样看到片中法师圣所的场景时，一下子想到《血源诅咒 老猎人》里和玛丽娅对决的星辰钟楼场景的（笑）。

视频关键帧

主持人：SOS

大家好，这期的视频关键帧又到了 SOS 的闲聊环节，最近大家翘首以盼的《精灵宝可梦 太阳 / 月亮》如期发售啦，不知道各位训练师们有没有抓到自己心爱的那一只呢？虽然 SOS 已经脱轨了好几代没有玩了，但是玩这代的时候还是能找回当年拿着 Gameboy 的感觉，最近真的是去哪里都是带着 3DS，到了一坐下就开始进入阿罗拉的世界里，在公交车上和公园里还交到了不少的朋友，大家如果可以的话，也不妨拿着 3DS 到处走走，说不定能撞到另外一个训练师哦 XDD（不过不要在走路或者是过马路的时候玩哦，这样做还是很危险的。）

要说最近发生的大事情那得说说新海诚的新作，《你的名字》经过几个月的漫长等待终于能在大陆的电影院里欣赏这款作品了！！（再也不用跑去香港看了）不过突然想起来，单身狗表示就算是上映了，估计也就是和基友或者自己刷了吧，一股淡淡的忧伤从内心发出来 /(ＴoＴ)/~~

说了这么多，不知不觉我已经有十几分钟没碰 3DS 了，不行了！我感觉到阿罗拉正在召唤着我，啊啊，我的人妖海王，我的嘎啦嘎啦，来吧，一起战联盟吧！！





Email Dingo：《最终幻想 世界》这游戏真是有毒，明明没啥剧情，战斗系统也谈不上复杂，居然靠着卖萌愣是让我坚持着玩下去了，而且还在向着全体迷影兽等级满级而努力，这是怎样的精神与毅力啊？！连我自己都不由得佩服自己了……我现在特别恐惧的一件事就是 SE 会不会把全部 S 尺寸的迷影兽都做成模型拿出来卖，想一想我就要替我的钱包哭泣不已了。

你还别说，我觉得SE真有这么干的趋势。当然全部迷影兽都做成模型是不太可能啦，毕竟有一些也实在是谈不上好看（比如布丁这种），但雪拉菲、御三家这种，我估计是没跑了。想想看原本《WOFF》就是为了卖周边而出的游戏，你不买周边的话，岂不是完全不配合SE？所以还是乖乖地掏钱吧同学……

Email 费思超：1.406 期杂志硬货挺多，从封面到新闻，再到攻略和特稿几乎全都营养满满，值得好好一读。

2. 光棍节的游戏吗，还挺难选，貌似现在单身狗们连火龙夫妇都懒得欺负了，看来世界充满爱了。尽管我拿到杂志晚了，可我觉得还是买盘《口袋妖怪日月》过节挺好，你孤独地玩着《日》，说不定一转身就碰到和你一样孤独玩着《月》的妹子了。

然后你发现对面妹子玩的也是《日》（手动滑稽）。但是首先你要上哪里去转身就遇到玩游戏的妹子啊。

本来就应该是买一样的版本，不然怎么过节。

虽然你的想象力挺不错但是我想说光棍节的时候这游戏还没发售……

Email 张易雄：个人觉得 NS 如何处理面联和网联的关系很重要，比如《油彩军团》，网联比如说是 4v4，面联凑不够八人时如何开局是个问题，比如《神海 4》不够 8 人是不能开局的。在没公布参数的时候，确实还担心散热问题和续航问题，感觉这方面不应该出问题，但是就像明明《刺客信条 大革命》丢帧严重吃了亏，《看门狗 2》还是又栽了跟头，所以虽说是最基本的要求，还是有风险的。

面联和网联要怎么解决，也是我最好奇的问题。最近看到一个观点说选择移动端来开发次世代主机是顺应潮流，个人还是比较赞同的。移动游戏成长那么迅猛，除了F2P模式之外的一个重要原因是适应了各种各样的游戏情景。比如你到哪里都可以玩，还能用各种姿势玩，甚至接上大屏玩。但是我们之前都很少会看得上那些移动游戏，关键还是那句话，一切都看游戏阵容。机能其实还是次要的，因为完全可以参考手机平板逐步换代的模式。

Email WhitenightIH：提笔给各位编辑写这封信的时候我正处于头晕目眩的状态，明明有满足高三每天 6 小时的“标准”睡眠时间，也没有生病，怎么就头晕了呢？于是想到从 TGS 之后便一直处于战斗状态的各位编辑们也会经常有感到疲惫的时候吧。TGS 特刊用了白皮书这种专业性较强的报道方式，《黑手党 3》、《P5》、《极限竞速 地平线 3》等大作的详细报道和攻略、解析轮番上阵，最近两期更是炸出了 PS VR 的详细介绍和评测以及《战争机器 4》、《黑手党 3》的流程，让人大呼给力的同时也担忧起大家的身体健康。要注意及时休息啊！虽然接下来还有《BF》和《FF15》等大作要写，但一定要注意身体，不然就得和我一样了（苦笑）。

其实我的作息和身体状态从E3回来之后就没怎么正常过，至于这期的状态嘛，大家看小编寄语就懂了……最严重的时候，我甚至不是感觉自己扛不住了趴着睡了一会儿，而是审稿的时候突然醒过来然后发现自己什么时候坐着睡着了都不知道，而且刚才梦里还在审稿……不说了，我先去躺尸一会儿，你们继续。

Email 戏子四金：上了大学以来才发现老师说的都是骗人的，大一比高三还累啊！小 V 已经在抽屉里躺了两个月了，碎片时间也被各种手游占据，跟主机惟一有关的也只剩下 UCG 了。看着发售表里的游戏，再看看过完双十一的钱包，唯有泪千行啊……

关于在网店订全年杂志有一个疑问。如果订了全年的杂志，可以在某一期时修改收货地址吗？毕竟是学生，总会有寒暑假回家的情况，假期里看不到 UCG 实在是太痛苦了！

最后，406 期的《FATE》企划真是太棒了！作为半个月厨（为啥是半个？因为怕被 dalao 们喷啊→_→）表示兴奋！今年真的是月厨狂欢啊！

说到《Fate/新世界》，虽然看到很多人在吐槽画面啊打击感什么的，但我想说的是，经历过前两作令人无语的猜拳战斗后，能有无双类动作游戏玩还有何不满呢（笑）。

至于你说的修改收货地址，完全没有问题，只要联系我们淘宝客服就可以了哦！

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期奖品



大奖：《黑手党Ⅲ》圆珠笔

《黑手党Ⅲ》贴纸　《黑手党Ⅲ》笔记本

问卷调查

1. 你对本期杂志的评价如何？
2. UCG将于2017年迎来全面大改版。在此请提出你对UCG改版的建议，如希望增加哪方面的内容以及其他变化。我们将其从提出建议的朋友中挑选几位，赠送惊喜好礼。

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为2016年12月23日，以发件日为准。

402期奖品

《黑手党Ⅲ》扑克牌
《黑手党Ⅲ》项链
《黑手党Ⅲ》筹码

扑克牌得主

cllili1　cllili1@163.com

项链得主

周哲　湘潭市

筹码得主

特例　1027695912@qq.com

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入UCG的购书网站，现在购买UCG出品的各类书籍的话快递费仅收2元，满28元即可快递包邮！”

淘宝动漫游书店 acgbook.com　官网在线购书频道 b.ucg.cn　UCG口袋微店 vd.ucg.cn



游戏机实用技术　**目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：**

邮购地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000
电话：0931-8668378
Email：ad@ucg.cn

第205、210、215、271、274、275、287、295期，定价:12元/期。第220、225、226、232、247、257、265期，定价:9.8元/期。第229期，定价15元。第207期，定价19.6元。第301期，定价18元/期。

第337、361、370期，定价14元/期；第373、376、378、389、396、398、399、401、402、404、405、407期，定价16元；第397、403、406期特刊定价22元/期。

备注：请一定在汇款单附言处备注您的联系电话。

发货默认圆通快递，满28元包快递，不足28元需加3元即送快递(3元快递和28元包邮均不含西北六省：蒙、甘、宁、青、新、藏)

另：蒙、甘、宁、青首重10元，续重8元；新疆、西藏首重13元，续重10元。

Email 一肩挑：这次《女神异闻录5》的质量真的很高，忍不住买了日文版，到了中文版出了再买中文版体验剧情，UCG的几期《P5》攻略都有了，应该说每一期《游戏机实用技术》都买啦。每一次都很羡慕日本有那种对应游戏的攻略本，很希望国内也能有，所以请愿UCG也能出一本《P5》的专用攻略书！参考PSV专辑第三期《P4G》那次攻略，真的很详细，还有白金攻略，太实用了。所以希望UCG也能出一次《P5》的白金攻略，等中文版出来以后，可以出一本《女神异闻录5》中文版特辑，定价高一点也没事，一定会有好多人支持的！

《女神异闻录5》的中文版特辑目前已经在筹划中了，我们的想法也正是要配合中文版游戏的发售，为大家带来一本详尽、专业且涵盖更多“P系列”相关内容的书籍，毕竟大多数玩家还是倾向于选择中文版游玩，敬请期待！

Email 善待柯基委员会：估计编辑部最近收到了不少关于《最终幻想15》的来信吧，不管是吐槽也好，期盼也罢，全部都是出自于玩家对它的关注，毕竟是十年等一回的大作了，不管抢先玩到的媒体怎么说，游戏终归还是要买的。我相信大多数玩家也都和我一样吧。那么接下来问题就来了，到底要买哪个版本？国行版的细节有和谐，但同捆了7个特典，而且又是难得的全球同步发售，总体来说还是蛮良心的。其实我个人是很想支持国行版的，但一想到那个硬生生的衣服补丁，心里还是很不爽啊！咋整呢！！

作为一个对于《最终幻想15》只关心花边新闻的非日系RPG爱好者，我近来最大的乐趣就是拿《FF15》刷梗，毕竟今年小李子奥斯卡拿奖了，大舅和FF也都要发售了，再不抓紧这最后的疯狂，以后就没有这个机会了啊，毕竟《最终幻想V13》的梗可是跟了我差不多三分之一的人生了啊！关于版本的话，这种等了这么久的游戏，你想想既能同步支持一波国行，而且还能以较低的价格拿到铁盒版游戏，别怪筒子我不提醒你，到时候港版胶盒满天飞的时候，你再想找个铁盒版还往哪儿找？（实在不行，买两张，然后卖二手的时候偷偷把国行的光盘塞进港版包装，咳咳，连和谐的问题都解决了~）不过，最后根据目前的情报来看，虽然角色建模有一定和谐，不过并没有影响到游戏的核心体验，而且《最终幻想15》这种老少咸宜的游戏，就是国行不和谐你还能指望看到什么惊喜内容呢？



小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

纱迦



★对双11向来嗤之以鼻的我，今年也算是下了血本，买了一台电视和一个显示器。新电视支持4K HDR，65寸，和我那台用了N年的老电视一比，有如PS2进化到PS4。然后体验了4K、HDR、60帧的游戏世界，感觉棒极了。

☆新显示器倒是不贵，拿过某国际大奖。买回来拆开我就懵了：为什么没看到DVI和VGA接头？看了下只有HDMI和DP接口，可怜我那破显卡哪来这样的高端输出方式，顿时感到自己已经落后时代了。果然购物并不能满足人的欲望，反倒会引发更多的消费冲动。

★历时一年，总算和朋友打完了《COD 黑色行动Ⅲ》的全部彩蛋。当成就跳出时，我和我的小伙伴们有一种解脱的感觉。但是——说好的和彩蛋一起解的某成就为什么没跳？上网一查，我靠，原来这个成就要求房主完成本篇和4个追加地图的彩蛋后再来完成最终彩蛋。得知真相之后的我简直要落泪了：哪有解一个DLC的成就还需要买其他DLC的道理！而且最坑的是之前这些彩蛋我们都已经完成了，但这个系统是第2个DLC之后才追加的，我们之前打的就不算在内。对于T组自我感觉良好的设计我已无语，我还是去玩《FF15》放松一下吧！

本期个人签名
60帧＞HDR＞4K

古林



●为试玩《生化7》，我十分荣幸地前往了位于日本大阪的Capcom本社，除了亲手爽了一把体验版，还对多位制作组的成员进行了采访。成为编辑后，能够与各大制作人面对面交谈的机会也变多了。记得上次去采访制作人辻本良三，他居然都能认出我是大陆媒体了，真是乱感动一把的。尤其是那些正在制作我所喜欢的游戏的大佬们，我打从心底尊敬他们。话说这次让我印象特别深刻的是着手于RE引擎开发的石田先生，他看起来真的好年轻啊！也很帅！跟我想像的完全不一样！

●《最后的守护者》马上就要发售了，我已经准备好擦眼泪的纸巾。啥都不说了，请把我的钱拿去。

●听说《战国无双 真田丸》的剧情非常精彩，而且是另一种意义上的精彩（笑）。可惜的是最近挤不出时间去体会，得忙过这阵子才行啦T_T。

本期个人签名
Family!

宇宙人



☆采访完《如龙6》的活动之后第二天路过信和广场的游戏店，碰巧听到店老板举着一个大箱子高喊"《太空战士》到了！"走进店内，一想，我似乎见证了这个10年老坑的偷跑瞬间。不过一看是美版，我还是忍住了手滑。不过话说回来，《太空战士》这个言不达意既不对文而且很别扭的名字在某些群体中（貌似还包括了小部分香港游戏媒体）还是如此深根蒂固，以至于我都不太好意思说"想买一张《最终幻想》"这句话。

☆十月新番最满意的动画还是《魔法少女育成计划》，除了因为我喜欢原作之外，动画版确实做得十分良心。虽然把短篇集的角色补完故事强行加插进来导致套路太过明显，让人总能猜到下一个领便当的是谁，不过也正因为每个角色戏份充足，死亡带来的冲击力也比原作更强。所以还是强烈安利给大家。

本期个人签名
Draw my sword
生きるために
At full speed
守るために

八重樱



★这几个月好游戏连轴不断地推出我深深有种身体被掏空的错觉，每天早晨准点起床都成为了相当困难的一件事。但必须承认的一点是，似乎已经很长时间没有经历过如此满足的时光了，感觉还真是不赖。

☆最近因为一款国产游戏引发的话题风波，致使互联网上又开始了新一波针对"破解与盗版"的争论。这话题也算是老太太的裹脚布又臭又长了，不过可喜地发现，国人现在的正版意识已经越来越高，三观也越来越正，看来这么多年的正版普及事业确实取得了不小的成果。总有人问我，你是从什么时候"转正"的，说来也是惭愧，是当我意识到因为我没有购买正版而导致以后再也玩不到那款游戏的续作时……所以如果你真的很喜欢一款游戏，花钱购买正版就是对它最好的支持了，嘴皮子功夫人人都会，但实际行动才是真爱啊！

本期个人签名
那你真的很棒哦～

白菜



□《Fate/新世界》DLC服装骗钱计划正式展开！从来不怎么跳非实用DLC坑的我，到今日也买了近3000日元的服装了，角色游戏的圈钱力真是无穷。而且我还不是那种出一套买一套的真正铁杆（抖）……

□"《魔法少女奈叶》系列"除了十月新番的新作外，也公布了第三部剧场版的消息，令人期待不已。同时《ViVid Memory》的汉化组突然开始爆肝，连续更新好几话，最近几天都沉浸在这部作品中。虽然新生代不打纯魔法战而开始走格斗竞技路线，不过依然很吸引人呐。

□格斗游戏是一种需要长时间坚持练习的游戏：一不知对策，二不肯练习，还想赢过完全看不懂的对手，除非自身实力硬过对手好几个级别才可以。像这样还要评价对手角色太IMBA，未免可笑。

本期个人签名
最近听说了人均400以上的自助餐，好像很奢侈（殚）

马修



下了两天的雨，终于让深圳入冬了，即便是休息日下趟楼都一身汗的本人，终于可以舒服些了。

因为上次买《宝可梦ORAS》预定了特典版晚了一周才拿到，这次《太阳/月亮》就是忍着没预定，等出了再买。虽然也算赶在首发时开始，但游逛和培养的兴致又来了，以至于其他玩家都通关后，本人仍然在前两个岛晃悠。

玩《精灵宝可梦》一直习惯于两个机器两个版本一起玩，这次也不例外，在用New 3DS LL给《月亮》版开坑后，也拿出半年多没开机的旧版3DS LL来给《太阳》开坑，结果发现A键几乎失灵，要很大力气才能按下。打算拆机看看，结果拆下后盖后，手头的两组小螺丝刀全部败下来，无奈去淘宝搜个据说拿机专用的2.0十字刀来试试，现在还在路上，而《太阳》版的旅程依然还没开始。

个人感觉，以前任天堂掌机用的Y字螺丝其实挺好的，现在用的十字螺丝实在是太不好拆了。

本期个人签名
作为老玩家的你，是否曾经不知帧数为何物？

果汁



近来在专心玩《FATE/新世界》，结果还没白金，《精灵宝可梦》就来了。当我好不容易才玩到第二个岛的时候，《SD高达》又来了。感觉自己玩的游戏太多，不克制一下自己，根本没有一个能填得上坑，不过买游戏也不失为一种乐趣。

双11的时候趁热潮买了个电饭锅，因为不用煮很多就买了个小巧精致的。到货后第一个想到的居然不是拿来煮饭，而是去搜各种电饭锅能做的简易料理，不禁感叹自己是想买电饭锅还是只是想买个锅。话说回来，不知道各位有没有试过用电饭锅来吃火锅呢？听说在大学时期有很多人会这么干，不过早在读大学前我家就试过这么干了，还记得我当时一脸懵，感叹世界真奇妙。

本期个人签名
被游戏大山挤压，不知所措。

余烬



▲《精灵宝可梦 太阳/月亮》发售啦，好！编辑部众人也都踏上了成为宝可梦大师的漫漫征程。然而我并没有过于深入地游玩，因为大部分时间都交给《最终幻想》了。先是在《最终幻想XIV》中升到了满级，之后又是各种搜集资料写《最终幻想15》十年回顾的文章。虽然《XIV》与《15》并没有太多的联系，但就是想玩！

▲从目前通过各种方式玩到或看到《最终幻想15》结尾的玩家的反馈来看，本作的剧情相当精彩。甚至有人将其放在了和《潜龙谍影3》一样的高度，顿时让我对本作充满了期待，当然这种期待并不是好事。对于我来说，我游戏生涯中永远的第一名是《最终幻想IX》，不仅是因为这款游戏的优秀，而是因为玩到这款游戏的时期是特殊的，而由时间所缔造的感动是很难被再次复制的。所以对于《最终幻想15》，目前我不抱太大期待，我还是回《最终幻想14》中"倾听，感受，思考"吧。

本期个人签名
倾听，感受，思考。

稀饭



【普罗米修斯般的半个月】从这期杂志开始正式制作，到截稿，我一共连续上了12天的班，每天平均工作时间12小时以上，睡眠时间平均6小时以下，阅读的文本量保守估计也有十几万字，还有分量相当的英文原稿，以及大约不到1万字的翻译内容。然而惭愧的是，这些都不是杂志工作，而是《吉尼斯世界纪录大全2017游戏玩家版》的内容审阅工作，所以本期杂志上没什么建树，还得拜托梦叶童鞋帮我写《冤罪杀机2》的攻关指南。当然，作为前作的攻略制作人，我是不会放弃这个再度证明自己的机会的，下期杂志上本作的完整攻略绝对会亲手奉上，敬请期待。至于《吉尼斯世界纪录大全2017游戏玩家版》的精彩卖点，已经全部写在《游戏之最》栏目里了，这里就不多说啦。

文末点下题，为什么叫普罗米修斯般的半个月，传说中这位给人类带来神火的神明最后被众神惩罚，被锁在高山上，每天都有恶鹰来啄食他肝脏，第二天肝脏又重新长出来，只是为了再次被啄食。这次漫长的制作过程里，我的身体反应就是类似的情况，小毛病不断，今天腰疼，明天头疼，后天肩疼，中间夹杂着几次断断续续的牙疼和手指神经疼。为了不影响工作状态我也是什么招都用了，拔罐，按摩，贴膏药，涂止痛膏外加口服止痛药，后期感觉自己就成了一个千疮百孔的水桶，补了这里漏那里。期间还碰到气温突变，差点感冒。但看到最后《2017游戏玩家版》能够以远比去年完善的形态呈现，又觉得这一切都还是很值得。所以今年接下来的时间还是先养养身体，等恢复元气了，再努力给大家呈现另一个精彩内容，至于是什么，这里先保密，明年揭晓~

本期个人签名
生命，不是在虚度，就是被透支。

胜负师



【铂】这期一口气校对润色了25万字的稿件，用了整整十天，一个字——爽（lei）！其中大部分属于《吉尼斯世界纪录大全2017游戏玩家版》，还有一部分属于另一本版权引进的出版物，但因为有协议，目前还不能公开，但相信是能让某大作粉丝雀跃的好书。真希望审批流程能再快点儿！

【金】在PSN打折区看到了《幻幻球2》，一个2014年的弹射小游戏，看余额还够就随手买下，结果它几乎占据了我一周所有的闲暇时光。白金之后的下一个目标是最近很有话题性的《艾希》，但进度仅仅是开了个头，拿到了"什么都没有的房间"里的相关奖杯，然后作为奖杯玩家被怒刷存在感的旁白狠狠地吐槽了，唉……

【银】歌唱比赛类的节目最近又转风向了，从以前的折腾素人到折腾明星，再到现在是明星+素人一起折腾。不过所谓的素人大半是选秀节目的常客，乏善可陈，少有惊喜。至于明星这一头，又经常刻意追求节目效果，让他们演唱各路"神曲"，除了《我的滑板鞋》确实惊艳，大部分情况都"蜜汁尴尬"。另外，通常"素人死于话多"，唱的好是一方面，但观众缘才是最终的决定因素。

【铜】写本期寄语时，身体仍未痊愈，这次是我近年来病得最久的一次。听说恢复慢是衰老的一种表现，不免让我的内心有些波动。可是，可是什么时候才能开始我的健身计划啊？

本期个人签名
会玩游戏不厉害，能一直玩下去才厉害！

筒子君



十一月底，随着一波寒流来袭，北方大部分地区都迎来了第一场降雪，眼看着朋友圈的小伙伴们各种晒，没什么可说的，一张短裤短袖外加阳光明媚的自拍就是最大的反击。不过话说回来，前几天收拾屋子，发现去年冬天从家里穿过来的棉衣放在柜子里都快要发霉了……赶紧拿出来晒晒，再有两个月也就该用得上了。说到这，又想起了去年冬天回家的时候，因为在编辑部这边没有预备秋裤或者棉裤，其实我是套了两条外裤外加一条跑步时候穿的紧身运动裤回的家，回想起来还真是羞得慌啊！

前不久，受到美编同事的蛊惑，趁着周末跑去野球场打篮球，原本说好的只投投篮就算了，结果还是被硬拉着打了起来。不运动不知道，基本上现在自己已经差不多是个废人了/(ToT)/~~。立志运动什么的空话就不说了，我觉得有事没事还是瘫在座位上打游戏来的舒服，所以人为什么要运动呢，这不是自讨苦吃嘛。不过你们要是想问我胜负如何，我只能说我自己都不知道原来自己能做这么多俯卧撑！

本期个人签名
秋裤是一种情怀，然而它不属于南方~

苍穹



◎有机会能亲身前往大阪的CAPCOM总公司参观、试玩，对于一个玩了二十多年卡社游戏的玩家而言着实值得感慨。作为各种意义上的"土包子"，其实个人并不适合出差类工作。不过前往异国确实能看到和学到不少，而且有幸与港台的媒体同行交流也受益匪浅。

◎出发前反复测试并确认了录音设备，采访时却还是出现了突发状况。费尽心思对一件事情准备许久，最后却没有达到自己理想的状态，这实在是巨大的打击。

◎MD时代玩《太阁立志传》开始喜欢上日本战国时代，直到今年终于登上大阪城的天守阁，算是实现了一直以来的夙愿。

本期个人签名
在一个行业干得越久，越会发现自己的不足。

乌冬



◆话说编辑部的训练家们真是深藏不露，平时完全看不出，可当《精灵宝可梦 太阳·月亮》发售后就全都冒出来了。这作《宝可梦》可以说是编辑部里玩的人最多的一作，而且就算放到整个编辑部同时游戏人数排行榜上也是前几位，不得不说中文化的威力可真大。

◆今年红白歌会48系全部整合到一组，占一个出场名额，对于大众关心度逐年下降的48G来说，这也是可以预料到的结果，不过根据观众投票决定出演人选是什么鬼，而且还要现场发布名次，搞得跟总选举一样。这企划对于一般人可能只是看个热闹，可对于粉丝来说，为了让成员能有个好名次可是拼了老命的，而成员则还要承受现场发表排位的压力，排位不好可真是名副其实的"公开处刑"了。一年的最后一天，就不能让人省心跨个年吗。

本期个人签名
又到了孵蛋的时期。

昴星团



★强行抽了点时间玩上了国产ACT游戏《艾希》，不得不说这是个非常独特的脑洞作品，游(tiao)玩(xi)起来能感受到满满的快乐，十分值得一玩。当然，这多亏了一直陪伴在玩家左右、唠叨不休的旁白君(无误)。

★终于玩到了期待已久的《SD高达G世代 创世》，结果玩了一晚上的感受就是——OP真好听。

★或许是系列多年来的第一个官方中文化作品，所以拿到《精灵宝可梦 太阳·月亮》实体版的时候我的心情无比激动，之后连夜玩了2天通关，现在已经在刷个体值的途中。按照网上刷连锁的方法至今也没有遇到一个闪光怪，看来0闪光的诅咒还是一直缠绕着我啊。

本期个人签名
全力刷6V中。

三味线



◆最近一直在忙，等玩上《精灵宝可梦》的时候，已经是发售几天后的事了，尽管此前被贴吧、QQ等诸多地方剧透了不少(四大天王之后的BOSS居然是……)，但玩上官方汉化的心情还是十分激动，听说还有些十分接地气的翻译，比如什么时间不多赶紧上车这类的，本人倒不反感这些，反正好玩最重要。

◆天气终于转凉，晚上从公司出来，一阵穿过街道的寒风把我吹得瑟瑟发抖，都说瘦子怕冷，风刮骨头，像我这种竹竿"少年"，简直就是四倍伤害有木有。更糟糕的是天空还飘着小雨，没带伞的我一路狂奔，以最快的"通关速度"赶回住处，摸摸口袋却发现没带钥匙……这次惨痛教训告诉我，出门在外手机一定要保持电量(联系别人)，否则就会像我这样，又跑回去拿钥匙(大写的惨字)。

本期个人签名
不知道我的非洲之力会不会带进《精灵宝可梦》。

梦叶



@前不久约着哪尼大大一起参加了一场所在城市举办的咖啡嘉年华活动，现场的热闹程度真是远超自己想像，更是见识到了不少最新式的咖啡器材，然而看着这些逐渐趋于自动化的工具和出品流程，才越发觉得那些坚持磨练自身手艺的咖啡师们真的难能可贵。本来是奔着久违的瑰夏去的，结果却品尝到了一种极为相似名为"红宝石"的豆子，哪尼大大尝过后发出了跟我当您第一次品尝瑰夏时一样的感叹"这简直不是咖啡啊！"一圈逛下来五六杯手冲，两三杯意浓是没跑了，虽说量都不多但因为很长时间没有这么喝过，结果就是之后连续两天的失眠。

@《冤罪杀机2》的表现真是超出预期！每一关探索5到6个小时还会有遗漏的收集要素简直是太恐怖了！

本期个人签名
一场咖啡嘉年华，两晚辗转不眠夜~

秋沙雨



☆原本还想看《TOB》的Fami通攻略本电子版怎么没消息，每天在B☆W刷，幸运的是截稿的前一周顺利看到了电子版的消息，只不过要等到12月18日才配信……估计到时候是要和官方设定集一起买了。

★最近PSV基本没有开过乙女游戏以外的其他游戏，一时兴起去下了个PS+会员送的《讨鬼传》也只耍了个半个小时就没再碰过。不过12月1日《GE2RB》马上就要配信《TOZ》的服装了(详情见本期的PS CLUB)，停在半路的二周目又有动力继续打了！

本期个人签名
被音游折磨成狗。

三日月



《看门狗2》的素质果然如我想像中一样出众，系列的第二作果然才是育碧游戏的完全体啊！本育碧粉表示心满意足。

截稿日前上TB把日本一的《公主是守财奴》给买了，之前一直对这个能用金钱解决所有问题的游戏相当感兴趣，这回终于可以把尘封已久的PSV拿出来了。

说到尘封，我尘封已久的另一台掌机3DS也终于宣布重新回归，《精灵宝可梦》最新作的素质还是不错的。虽然美式游戏不多，但接下来的12月看来我还是有挺多游戏玩的。

本期个人签名
"你诸岛巡礼是为了什么？""娶莉莉艾。"

初心者



这一次宝可梦官方中文版的推出，不出所料地也引发了对官方翻译水平的争议，我因为事前就看到了对简体版的吐槽，于是就选择了繁体中文。说不上很满意，一是繁中翻译也比较生硬，二是因为比起自己能够看懂的原文，经过翻译之后难免还是会有些变味。但是真正玩进去的话，又会发现之前其实是不知不觉地忽略掉了很多有趣的部分。比如说路人对战前后的搞笑台词，有时候打得不耐烦了都会直接跳过，图鉴说明更是基本都不会去看。有了中文版之后，反而是不经意间就会看到这些小细节，不禁会心一笑。接下来的《超级马里奥跑酷》也确定有官方中文版了，或许动森和火纹的手游也会顺水推舟？虽然国服应该不会上架就是了。(茶)

本期个人签名
选繁体搜索精灵时要算首字的笔画数，然而我只会看不会写。(扶额)

哪尼



◆当大家看到这段文字时我已经通关了《最终幻想15》，因此完全无惧发售前网上的各种剧透，要知道我手里还握着全主线流程的录像，就算互相伤害也能不落下风啊(笑)。当然，本期杂志上市时游戏也就正式发售了，各位可以参看一下本期特快专递中关于游戏的上手指南，请放心，绝无剧透。另外在通关前我做了一个颇为恶搞的选择，导致最终本该唯美感人的某个画面变得颇为搞笑，有机会放出来让大家欣赏一下。

◆去魔都出差，自然得去向往已久的交通大学看看，顺便瞻仰一下伟人的墨宝与情怀。入夜后的上海格外清冷，但漫步在校园内仍旧感慨万千——若是以前肯好好努力，说不定也有机会成为这个美丽校园的其中一员。带着这份不切实际的幻想，我满怀思绪地踏出了并不起眼的交大侧门，然而所有人都不曾留意到的是，伴随着轻微的"咔哒"一声，手表上的秒针突然往回拨动了一秒……

本期个人签名
江信江疑(开始游戏前)；似董非董(通关游戏后)

NEW GAME SCHEDULE

新作发售表

蓝色字体为中文版游戏

本表所收录的游戏发售时间为 **2016.11.29-2017.04.20**

■推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

今年的黑色星期五索尼与微软，以及各大零售商都放出了非常给力的低价折扣，各位都淘到了什么好游戏呢？寒冷的冬天已经来临，今年最后一波游戏也将在月初陆续发售，躲在暖屋里好好享受着这一年沉积下来的精彩游戏吧。



■《生化危机 7》E-capcom 完整版限定内容。

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 12 月					
8 日	萌萌 2 次大战略 3	萌え萌え 2 次大戦（略）3	SystemSoft	策略	日版
15 日	沙加 猩红恩典	SaGa SCARLET GRACE	Square Enix	角色扮演	日版
15 日	Fate/ 新世界	Fate/EXTELLA	Marvelous	动作	中文版
2017 年 1 月					
12 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	中文版
12 日	新枪弹辩驳 V3 大家自相残杀的新学期	ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike	文字冒险	日版
19 日	苍蓝革命之女武神	蒼き革命のヴァルキュリア	SEGA	角色扮演	中文版
26 日	新星选拔 驱动少女	新星抜擢 ドライブガールズ	Bergsala Lightweight	动作	日版
2017 年 2 月					
23 日	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	KADOKAWA GAMES	角色扮演	中文版
23 日	超级机器人大战 V	スーパーロボット大戦 V	BNEI	策略角色扮演	日版
2017 年 3 月					
30 日	蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣	Koei Tecmo	角色扮演	日文版
2017 年 4 月					
20 日	迷宫旅人 2-2 堕入黑暗的少女与初始之书	ダンジョントラベラーズ 2-2 闇堕ちの乙女とはじまりの書	AQUAPLUS	角色扮演	日版

PLAYSTATION4

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 11 月					
29 日	最终幻想 15	Final Fantasy XV	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
1 日	乐高星球大战 原力觉醒	LEGO Star Wars The Force Awaken	WB Games	动作冒险	中文版
2 日	龙珠 超宇宙 2	DragonBall：XENOVERSE 2	BNEI	动作	中文版
2 日	极限巅峰	Steep	Ubisoft	体育	中文版
6 日	最后的守护者	The Last Guardian	SIE	动作冒险	中文版
8 日	萌萌 2 次大战略 3	萌え萌え 2 次大戦（略）3	SystemSoft	策略	日版
8 日	如龙 6 生命诗篇	龍が如く 6 命の詩	SEGA	动作冒险	中文版
15 日	秋叶原之击	AKIBA' S BEAT	Acquire	角色扮演	日版
15 日	Fate/ 新世界	Fate/EXTELLA	Marvelous	动作	中文版
20 日	行尸走肉 新天地	THE WALKING DEAD：A NEW FRONTIER	Telltale Games	文字冒险	美版
2017 年 1 月					
12 日	菲莉丝的工作室 不可思议之旅的炼金术士	フィリスのアトリエ ～不思议な旅の炼金术士～	Koei Tecmo	角色扮演	中文版
12 日	王国之心 2.8 终章序幕	KINGDOM HEARTS HD 2.8 Final Chapter Prologue	Square Enix	动作角色扮演	日版
12 日	新枪弹辩驳 V3 大家自相残杀的新学期	ニューダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike	文字冒险	日版
12 日	女子高中生 僵尸猎人	SG/ZH School Girl/Zombie Hunter	D3 PUBLISHER	动作	日版
18 日	重力异想世界 2	Gravity Daze 2	SIE	动作	中文版
19 日	万物诞生之日	Birthdays the Beginning	NIS America	模拟养成	日版
19 日	苍蓝革命之女武神	蒼き革命のヴァルキュリア	SEGA	策略角色扮演	中文版
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7：Bioharzard	Capcom	动作冒险	中文版
29 日	轩辕剑外传 穹之扉	轩辕剑外传 穹之扉	Softstar	角色扮演	中文版
31 日	杀手 47	HITMAN	Square Enix	动作冒险	美版
2017 年 2 月					
9 日	四女神 ONLINE	四女神オンライン	Compile Heart	角色扮演	日版
9 日	仁王	NIOH	Koei Tecmo	动作	中文版
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	中文版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	动作射击	美版
23 日	魔女与百骑兵 2	魔女と百騎兵 2	日本一	策略角色扮演	日版
23 日	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	KADOKAWA GAMES	角色扮演	中文版
23 日	超级机器人大战 V	スーパーロボット大戦 V	BNEI	策略角色扮演	日版
23 日	尼尔 人造人	NieR：Automata	Square Enix	动作	日版
28 日	地平线 期待黎明	Horizon：Zero Dawn	SIE	动作冒险	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy' s Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
16 日	闪乱神乐 桃射沙滩	閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH	Marvelous	动作射击	日版
30 日	蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣	Koei Tecmo	角色扮演	日文版
2017 年 4 月					
4 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版

XBOXONE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 11 月					
29 日	最终幻想 15	Final Fantasy X V	Square Enix	角色扮演	中文版
2016 年 12 月					
2 日	龙珠 超宇宙 2	DragonBall：XENOVERSE 2	BNEI	动作	中文版
2 日	极限巅峰	Steep	Ubisoft	体育	中文版
6 日	丧尸围城 4	Dead Rising 4	Capcom	动作冒险	中文版
20 日	行尸走肉 新天地	THE WALKING DEAD：A NEW FRONTIER	Telltale Games	文字冒险	美版
2017 年 1 月					
24 日	生化危机 7	Resident Evil 7：Biohazard	Capcom	动作冒险	中文版
31 日	杀手 47	HITMAN	Square Enix	动作冒险	美版
2017 年 2 月					
14 日	荣耀战魂	For Honor	Ubisoft	动作	中文版
14 日	狙击精英 4	Sniper Elite 4	Rebellion	动作射击	美版
21 日	光环战争 2	Halo Wars 2	Microsoft	即时战略	中文版
2017 年 3 月					
7 日	幽灵行动 荒野	Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands	Ubisoft	动作射击	中文版
2017 年 4 月					
4 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版

WiiU

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2017 年 4 月					
4 日	狙击手 幽灵战士 3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	主视角射击	美版

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2016 年 12 月					
1 日	超级马里奥制造	スーパーマリオメーカー	Nintendo	平台动作	日版
8 日	噗哟噗哟编年史	ぷよぷよクロニクル	SEGA	益智	日版
2017 年 3 月					
18 日	怪物猎人 XX	モンスターハンターダブルクロス	Capcom	动作	日版

发售日未定

平台	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2017 年春					
PS4/XOne	质量效应 仙女座	Mass Effect：Andromeda	EA	角色扮演	美版
PS4/XOne/NS	乐高城市 卧底	LEGO City Undercover	Warner Bros	动作冒险	美版
PS4/XOne	铁拳 7	TEKKEN7	BNEI	格斗	中文版
PS4/PSV	无夜国度 2 新月的新娘	よるのないくに 2 新月の花嫁	Koei Tecmo	动作角色扮演	日版
2017 年秋					
PS4/XOne	荒野大镖客 2	Red Dead Redemption2	Rockstar	动作射击	中文版
2017 年					
PS4	GT 赛车 竞速	Gran Turismo Sport	SIE	竞速	中文版
PS4	地球防卫军 5	地球防衛軍 5	D3 Publisher	动作射击	日版
PS4	最终幻想 XII 黄道纪元	Final Fantasy XII The Zodiac Age	Square Enix	角色扮演	日版
PS4/PSV	全明星无双	無双 スターズ	Koei Tecmo	动作	日版
PS4/PSV	加速世界 VS 刀剑神域 千年的黄昏	アクセル・ワールド VS ソードアート・オンライン 千年の黄昏	BNEI	动作角色扮演	日版
PS4/XOne	巫师之昆特牌	Gwent：The Witcher Card Game	CD Projekt	桌面棋牌	中文版
PS4/XOne	潜龙谍影 生存	Metal Gear Survive	Konami	动作射击	美版
PS4/XOne	王国之心Ⅲ	Kingdom Hearts III	Square Enix	动作角色扮演	日版
NS	塞尔达传说 荒野之息	ゼルダの伝説 ブレスオブザワイルド	Nintendo	动作冒险	日版

12.06 丧尸围城 4

攻略预定

XOne 动作冒险 ■Microsoft ■无对应周边 推荐度 A



爆笑丧尸游戏《丧尸围城》又回来了！本作的故事发生于系列首作《丧尸围城》的16年后，也就是《丧尸围城3》故事后的1年。游戏的主人公是系列首作《丧尸围城》的主人公弗兰克·韦斯特（Frank West），舞台也是首作的威尔米特，只是大了很多。本作继承了组合武器、组合载具、等级、必杀技等经典要素，同时加入了威力强大的动力装甲，让屠尸之路更加愉快。游戏取消了一直为部分玩家诟病的限时制，并重新加入了在线4人合作。

12.06 最后的守护者

攻略预定

PS4 动作冒险 ■SIE ■无对应周边 推荐度 A



十年之久的等待终于迎来了这款风格独特且广受好评的《最后的守护者》。玩家将扮演被神秘势力挟持到远古遗迹的小男孩，在遗迹的冒险中将与巨大的奇特生物大鹫一同对抗未知的敌人。游戏玩法继承《ICO》的跳跃攀爬，而在面临敌人的时候则又类似于《汪达与巨像》，要在敌人身上寻找弱点进攻。虽说从PS3时代拖延至今而显得画面不够精美，但是游戏中主角与大鹫间的心心相映，将会为喜欢这款作品的玩家们叙述出一段令人潸然泪下的感人篇章。

12.08 如龙 6 生命诗篇

攻略预定

PS4 动作冒险 ■SEGA ■无对应周边 推荐度 A

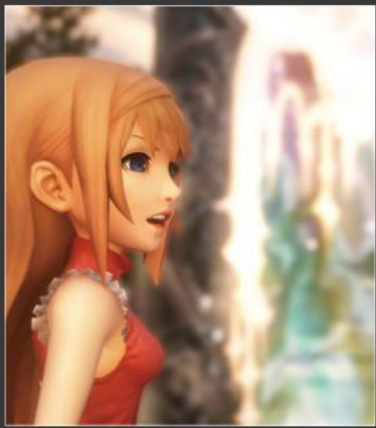


作为桐生一马故事的最终章，《如龙6》自公布开始时就备受关注。本作的舞台除了有系列玩家们所熟悉的神室町之外，还新增加了尾道仁涯町这一别有风味的沿海城市作为故事的新舞台。数量众多的小游戏也依然健在，系列里首次登场的猫咖啡与培养业余棒球队伍等新游戏将带给玩家全新的乐趣。本作的中文版将与日版同步发售。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下



《最终幻想 世界》《刀剑神域 虚空幻界》等众多视频黄金眼竞相出炉！还有《最上游》等众多原创节目持续更新中！

更多网络节目请登录

土豆视频　　B站　　搜狐视频

搜索方式：请在以上三个视频网站搜索栏输入“游戏机实用技术”，即可搜索到我们的自频道，众多精彩内容随时等候着你们观看。









特别说明

Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
16：9 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

特别收录

最上游41期
游戏中的十大美国总统
最终幻想 世界
游戏黄金眼
刀剑神域 虚空幻界
游戏黄金眼
PS4 Pro 开箱纪实
CAPCOM本社独家专访

新作影像集锦

质量效应 仙女座
最后的守护者
神秘海域 4 盗贼末路 DLC 生还
仁王
杀戮空间 2
全境封锁 DLC 生存
时间机器 VR
马赛克
战国无双 真田丸
蔚蓝倒影 幻舞少女之剑
新枪弹辩驳 V3
大家自相残杀的新学期
无夜国度 2 新月的新娘

电影前线

攻壳机动队 | 金刚 骷髅岛
美女与野兽 | 爱国者日
乐高大电影 蝙蝠侠

ENDING SONG

《闪乱神乐 桃射沙滩》OP

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.对应年龄 10.多平台对应机种，售价，以及其他周边备注信息

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ______________　　收藏日期 ______________



PlayStation专门志

VOL.5

—资讯汇聚—

PS VR、PS4 Pro、PS4 Slim
三大硬件详尽评测

—特别企划—

PS VR游戏巡礼
60余款VR作品介绍

—中文游戏，攻略来袭—

陷落之王 | 苍翼默示录 神观之梦
刀剑神域 虚空幻界 | 最终幻想 世界

—佳作攻略，尽数收录—

龙珠 超宇宙2 | Fate/新世界
恶魔凝视 Ⅱ | 盐与避难所

更多精彩内容，敬请期待！

定价 38元

12月上旬，全国上市！

下期是

游戏机实用技术

总第408期 2016年12月B

—攻略透解—

最终幻想15

战国无双 真田丸

冤罪杀机2



选游戏 赢主机！

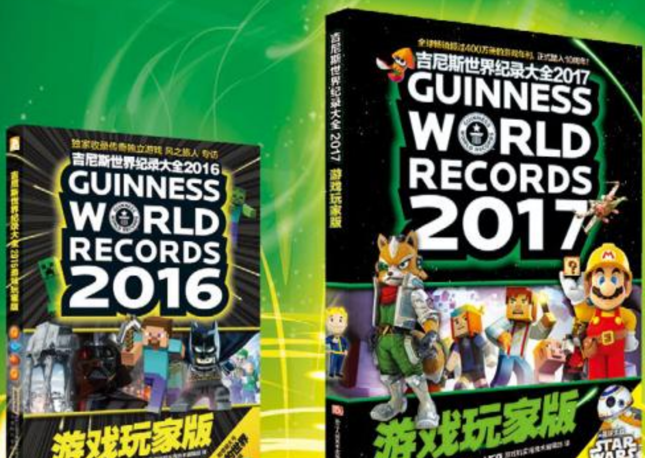
2016年度UCG游戏大赏

下期随刊附赠选票

年度盛事邀您参加

樱大战25周年特别企划
人气赠品劲作收藏卡又来了！

UCG新年改版意见大召集
特别好礼等你“提”！



恭喜！《游戏玩家版2016》
进化为《游戏玩家版2017》了！

吉尼斯世界纪录大全 2017

游戏玩家版 **中文版**

优惠预售请扫码

更多详情请看本期杂志“游戏之最”栏目


VOL.23 ■《异说 最终幻想 Opera Omnia》前瞻
TOUCH
指间方圆
.UCG
编辑精选
十款佳作
一并奉上
助跑手游蓝图
《超级马里奥 跑酷》的背后
经典之作的新起点
《锁链战记3》新要素总览

TOUCH·UCG

CONTENTS

VOL. 23

指间方圆

COVER STAFF

封面用图：阿卡西档案
设计：anubis

编辑精选

资讯

前瞻

特稿

每期一荐
Butts In Space
真 守望屁股

















EDITOR'S CHOICE
本期编辑精选



影之刃 2
影之刃 2

相比前作，《影之刃 2》在延续了爽快硬派的战斗体验的基础上，游戏的方方面面都迎来了巨大的革新—超过二十位以上的可操控角色极大丰富了可玩性，系统方面虽然取消了原来的“连招链”，但新加入的职业相性和小队连招，则让战斗变化有着无限的可能性。虽然不可避免地加入了流行的抽卡元素，但依然是用心打造的好游戏。



逆转之灵 ZERO
SOUL REVERSE ZERO

SEGA 推出的一款以“英雄转生”为主题的幻想 RPG，游戏中玩家需要召唤不同的时代的英灵们来对抗魔物，虽然有种强烈的既视感，但实际上还是做出了自己的特色。本作的画面表现非常出众，相比同类游戏达到了最高的水准，配合强大声优阵容的演绎，让主线剧情的表现更为出彩。



最终幻想 传奇 2
FINAL FANTASY LEGENDS II

《最终幻想 时空水晶》的续作，游戏完整收录了前作中的全部六个章节，并在此基础上加入了全新的篇章—《神兽界 尤里卡篇》，玩家将扮演新的主人公托姆罗，与同伴们前往未知时空中展开冒险。本作的基本系统和世界观设定与前作一脉相承，老玩家们可以快速上手，《最终幻想》历代主人公和召唤兽也将登场。



傻瓜生化危机
バカハザ ~少年バカボン x バイオハザード~

正值《生化危机》系列”20 周年之际，各种联动层出不穷，这次是和赤　不二夫的搞笑漫画《少年傻瓜》共同推出了一款特别的手游—《傻瓜生化危机》。游戏以初代《生化危机》为舞台，登场角色则统统变为了《天才傻瓜》中的人物：在森林中迷路的一行人发遭遇异形野狗袭击，却误打误撞闯入一座古老的西洋建筑中……



岛 虚无之所
ISLANDS: Non-Places

本作的画面场景出自纽约的著名数字艺术家卡尔・伯顿之手，因此便有了无以伦比的艺术之美—独特的插画色调、单色的的立体景物和与光影相结合，塑造出超现实主义的氛围，因而本作的游戏类型非常独特。或许可以称之为“视觉解谜游戏”。玩家将前往十个封闭的岛屿，从中解开隐藏的谜团。



神奇动物：魔法世界关卡
Fantastic Beasts: Cases from the Wizarding World

配合电影《神奇动物在哪里》而同步推出的推理解谜类游戏，玩家扮演的是奇兽管控部门的新成员，通过进行现场取证、分析证物、建立生物档案等手段、帮助魔法部解决与奇珍异兽相关的谜题，探索魔法世界中的神秘事件。游戏中的谜题设计相当用心，而且角色语音也非常丰富，让代入感大大增强。



游戏王 决斗链接
遊戯王 デュエルリンクス

《游戏王》系列的手游最新作，却充满了怀旧的意味。玩家们不仅可以再次进到游戏、城之内、海马等老角色的身影，游戏中的卡组更是重回到《游戏王 决斗怪兽》的时代，初代青眼白龙，被封印的埃及使者等经典卡牌再次回归我们的视野。此外游戏专门针对单手操作进行了优化，召唤后的卡牌均呈现出 3D 化的形象。



随行兽消除 怪物猎人物语
オトモンドロップ モンスターハンター ストーリーズ

《怪物猎人物语》的衍生手游，才用转珠消除的休闲玩法。原作中的各种随行兽都变为了碎片状的转珠，只要将三个以上相同种类的随行兽连结即可发起进攻，从而不断累积“羁绊槽”。游戏支持最多四人联机共同挑战，玩家可以从四种不同武器和丰富的防具中自由搭配装备组合，正如在原作中共同狩猎一般。



阿卡西档案
Akashic Re:cords

Square Enix 首次与角川合作，共通推出的即时战斗 RPG 新作，游戏的世界观非常特别，讲述了在被“纸鱼”侵略的书籍世界中，为了阻止书中的故事被进一步破坏，主角恶魔缔结契约，开始召唤自己制作的角色与纸鱼展开对抗，并且以此为契机，逐渐找回自己失落的记忆。



Party Hard Go
Party Hard Go

《拳击俱乐部》开发商 TinyBuild 带来的一款潜行暗杀类新作，玩家所扮演的主角因为不堪忍受邻居半夜开派对的吵闹而成为杀手，颇有点黑色幽默的感觉。杀手的目标正是那些不断发出噪音的万恶之源，选择合适的时机和地点后，避开警察的视线完成刺杀。游戏的剧情设计很不错，遗憾的是并不对应中文。

资讯NEWS

《Snack World》年底推出3DCG电影

Level-5 公布许久的跨平台多媒体企划《Snack World》近期宣布，将会在明年游戏上市前，先推出一部采用 3DCG 技术的短篇电影《Snack World 讨厌人类的雷尼》，在今年 12 月 17 日与《妖怪手表》的新电影同日上映。《Snack World》的故事发生在龙与人类共存，并结合了现代元素的幻想世界中，相信电影的剧情会让期待本作的玩家能够对世界的全貌有一个初步的了解。

这部 CG 电影集合了 Level-5 社内的中坚力量，社长日野晃博亲自担任总监督 / 原案 / 脚本、长野拓造（《雷顿教授》系列）负责人设，近藤岭（《纸箱战机》动画）负责音乐。声优方面则请来了潘めぐみ与竹达彩奈分别扮演主角“查普”和他身边小龙“雷尼”。







《碧蓝幻想》即将登陆DMM平台

Cygames 旗下的人气手游《碧蓝幻想》将于 12 月 12 日登陆 PC 的 DMM Games 平台，进行事前登录的玩家可以获得 10 连转蛋券的特典（感兴趣的玩家请在封 3 的预约受付出进行登录）。此前 Cygames 将自家的卡牌对战游戏《影之诗》搬上 PC 端的 DMM 及 Steam 平台后，效果非常不错。既然有了成功的尝试，那么后续作品自然也就紧随而上，相信《碧蓝幻想》很快也会登上 Steam 的平台的，届时便可以愉快地喜 +1 了。



Supercell正式涉足动画领域

推出过《部落冲突》等热门手游的芬兰开发商 Supercell，今年凭借新作《皇室战争》依然获得了不俗的成绩，另一个重大的转折便是成为了腾讯旗下的游戏工作室之一。而他们也并未放慢脚步，在近期宣布将于今年 12 月推出自家的原创动画——《Clash-A-Rama：The Series》，故事和角色以《部落冲突》和《皇室战争》的世界观为基础。





这部原创动画的制作人和编剧分别为克劳迪亚·卡茨和罗博·拉泽布尼克，他们此前都参与过《辛普森一家》的制作，从风格上来看确实也有几分相似。Supercell 还表示希望将之发展成一个长篇系列，因此目前尚未确定播出的集数。

《以撒结合 重生》iOS版通过审核，上市在即

《以撒结合 重生》这款作品看似画面简陋，但却有着巧妙的设计和有趣的游戏体验，登陆主机平台后也获得了非常好的评价。不过由于其本身的题材比较敏感，因此 iOS 版在提交苹果 App Store 审核时并非一番风顺，最终在 11 月初方才正式通过。

虽然已经过审，但为了确保移动版能够稳定运行，游戏开发商 Nicalis 开启了最终的 Beta 测试，尤其是针对尚未升级到最新的系统的 iOS8 和 iOS9 用户。因此期待在手机上“受虐”的玩家还需耐心等待。







《精灵宝可梦 GO》开启百变怪捕捉



近期编辑部内已然被《精灵宝可梦日 / 月》占领了，果然经典作品 + 官方中文是在难以抵挡。而在另一片战场，《精灵宝可梦 GO》也在近期进行了一系列的平衡性调整，并正式开放了此前未能捕捉的到宝可梦——百变怪。玩家在捕捉到普通的宝可梦后，其有可能会突然解除变身状态，回归到原本百变怪的模样，这样的设定无疑给玩家带来了十足的惊喜感，从另一方面来看也是鼓励大家不要错过遇到的任何一致宝可梦。

《星之海洋 回忆》公开系列作品的登场角色

预定于 2016 年内推出的 20 周年纪念手游《星之海洋 回忆》，目前公开了多名系列作品角色的详细情报，从最早的《星之海洋 1》到今年刚刚发售的《星之海洋 5》均囊括其中。



罗尼奇斯·J·凯尼
画师:Izumi
CV:浜田贤二

《星之海洋 1》的登场角色，地球连邦军上校。担任舰长一职，是个深受不下爱戴和信任的优秀的指挥官，用有冷静且敏捷的思维。他在学会纹章术后，便在地球上致力于纹章术的推广，从而逐渐发展出后成为纹章科学。



克里夫·費塔
画师:風間雷太
CV:東地宏樹

《SO2》反银河连邦组织夸克（**クォ－ク**）成员。是以身体能力极高而闻名的克拉伍斯特罗人。个性豪爽，就算面对危机也会相信自己的直觉，偶尔会让周遭旁人有些目瞪口呆。在组织命令下，为了保护费特（**フエイト**）而与其接触，最后扮演他的兄长角色。虽然行事看似随便，但其实在心中抱持非常明确的理念。



穆莉雅·迪歐尼賽斯
画师:江波克己
CV:生天目仁美

《SO4》出身于 Enll 的未开发行星调查员。过去曾经在任务当中，因为搭乘探查舰遭受袭击，而和同为调查员的丈夫死别。将在逃生舱当中看见的舰船和红发男子认定为杀夫仇人，誓言报复，但是在旅途当中找出事情真相。因为中意为了互不相识之人，也愿意冒着危险出发探险的同行者们，所以最后成为真正的伙伴，一起对抗银河的危机。



穆莉雅·迪歐尼賽斯
画师:安田朗
CV:石川界人

《SO5》担任卡米兹流剑术道场师范的青年。继承了父亲达利尔（**ダリル**）这个在雷斯里亚（**レスリア**）王国中也是屈指可数之剑术士的才能。虽然个性诚实而且冷静，但其实在心中怀抱热情。在克罗诺斯事件之后，立志要成为银河连邦军人。

《虫姬 金标》11月登场

CAVE旗下著名的弹幕游戏系列《虫姬》将在11月推出最新作——《虫姬 金标》，虽然只是授权给韩国厂商APXSOFT负责开发，但各个方面都保留了原汁原味的感觉。和以往Cave旗下弹幕游戏定价较高的策略不同，本作采用了本体免费，道具收费的机制。

《虫姬 金标》完全针对手机平台进行制作，屏幕下方设置了一块专门用于移动的触摸区域，避免手指遮挡画面影响发挥。玩家可以收集不通的角色和甲兽，并通过培养系统进一步增强实力，另外游戏中还提供了"经典模式"和"狂热模式"用于服务初学者和上级高手，并内置了全球联网的排行版，让玩家们能够一决高下。





世界首部"放置型真人电影"?

《猫咪后院（ねこあつめ）》这款收集类游戏，推出后成功引领了一波"放置型游戏"的热潮，游戏自2014年推出后，全球的累积下载量已经逼近2000万次。通过放置各种道具来吸引喵星人进驻自家后院的玩法清新又治愈，尤其对于"铲屎官"而言更是毫无抵抗力。

而令人意想不到的是，这么一款"慢悠悠"的游戏竟然也可以被改编为电影，而且还是真人版！这部名为《猫咪收集之家》的真人电影将在2017年于日本上映，故事讲述的是伊藤淳史（代表作：《电车男》）所扮演的一位小说家，怀才不遇的他为了改变心情而搬到的了新的居住地，但人生并未因此而发生改变，近乎放弃的他某天在对着后院发呆时，发现了突然闯入的猫咪，想要上前搭话时猫咪却扭头抛开。晚上他在后院的角落里放置了猫食，第二天早上则惊奇地发现猫食小时了。于是原本的小说作家开启了新的世界，正式踏上了收集猫咪的"不归路"。





《Miitomo》大型更新，新功能追加

任天堂于3月7日推出的移动端社交游戏《Miitomo》近期迎来大型更新，追加了多项全新的功能。包括可以通过Mii与好友交换信息的"传言"功能、追加用于回答全国玩家问题的"大家来回答"、追加展示自己房间的"大家的装扮"，以及额外制作一个Mii角色来进行传言功能。

新功能基本上都是以增加互动性为主，考虑到将会在年内推出的《马里奥跑酷》将支持导入《Miitomo》的好友，看任天堂也不断在为后续手游领域的发展而做准备。







《勇气默示录》系列手游新作





Square Enix 于 11 月 11 日公开了一款面向手机平台的最新作 RPG，该作为勇气默示录系列的《勇气默示录：FAIRY'S EFFECT》(ブレイブリ－デフォルト フェアリ－ズエフェクト)。游戏类型为幻想 RPG，预定在 2017 年上架，开发伙伴为 Silicon Studio。近期，游戏将会开始安卓版的封闭 β 测试，关注官方推特的前 5000 名玩家将能够获得测试资格。

《最终幻想15》将推MMORPG手游？

开发《雷霆天下》、《战争游戏：火力时代》等知名手机游戏的开发商 Machine Zone 与 Square Enix 联合对外宣布，两间公司将协力合作开发以《最终幻想 15》世界观为背景设定的 MMORPG 手机游戏。

Machine Zone 将负责这款新作的开发工作，其中除了会延续《最终幻想 15》的角色、故事与音乐外，Machine Zone 也将导入该公司引以为傲的 RTplatform 技术，让全世界的所有玩家都可以在同一个伺服器内即时进行互动。

SQUARE ENIX 社长松田洋祐表示："Machine Zone 在过去以多款游戏的优秀成绩证明了自己的实力，因此我们也放心地将《最终幻想 15》将到他们手上。SQUARE ENIX 非常期待这次与 Machine Zone 的合作，并将联手把《最终幻想 15》打造为下一款手机上的全球多人游戏。"



《贝塞斯达弹珠台》下月发布

继 Bethesda Softworks（推出第一款模拟经营手游《辐射：避难所》大获好评后，现在又宣布推出以旗下三款知名游戏 IP 为主题的弹珠游戏《贝塞斯达弹珠台》(Bethesda Pinball)，于 12 月 8 日上架。

现官方已经放出了游戏的预告视频，不过视频带给我们的讯息不多，可以知道的是，这款游戏是 B 社与知名的弹珠游戏商 Zen Studios 共同开发的游戏，Zen Studios 从前就曾推出过以行尸走肉、南方公园、传送门等 IP 内容打造的主机弹珠游戏。在预告视频中还出现了一条黑龙，而这条龙正是出自 B 社旗下游戏里《上古卷轴》。据悉，这款弹珠游戏内容除了《辐射》外，还加入《上古卷轴 5：天际》、《毁灭战士》(DOOM) 系列等游戏 IP 内容，并且不仅仅是单纯的弹珠玩法，会融入特色的 RPG 元素，如魔法、装备盔甲、买卖商品、矿物材料等等。







SEGA Games 预定在 11 月 24 日推出《锁链战记（チェインクロニクル）》（iOS / Android）第三部剧情，并将游戏更名为《锁链战记 3》（以下简称为第三部）。这次要推出的第三部剧情，故事舞台是在《锁链战记》第二部剧情完结五年之后的世界，这次将会有五名主角和五段不同主要剧情，交织出一段全新的故事。此外由于加入搭挡（バディ）和传授等全新系统，也让游戏玩起来更有战略性。

锁链战记3 iOS And
Chain Chronicle 3 SEGA 已配信



自由选择喜欢的篇章

在游戏开始后，玩家可以选择“第一部 ~ 第二部”以及“第三部”开始进行游戏。也就是说这次更新的第三部，是没玩过第一部 ~ 第二部的玩家，也可以直接享受到游戏的完全独立内容，所以玩家可以照自己的喜好选择要进行哪一部份的游戏。

但因为故事当然还是有关连性，所以对于喜欢照顺序欣赏故事的玩家，还是推荐先从第一部 ~ 第二部开始游戏会比较好。另外在游戏当中也可以直接切换，所以也能两边游戏同时进行。







5名主角、5个地区、5条主线

会将故事主线分为“圣王国”、“贤者之塔”、“炎之九领”、“沙漠湖都”、“精灵岛”等 5 个场所，由 5 名不同的新主角来引领各有特色的剧情，5 条主线将彼此交错连结。至今为止活跃的义勇军们，则会作为扶持新主角们的存在而登场。

另外这些主角的故事，也会随着剧情发展而逐渐交错在一起，看到自己投入感情的角色们相遇，并且对彼此造成影响。主要故事，每月 2 回，2 都市（※ 预定）追加。象连续电视剧一样的印象，新的故事陆续登场。



操作界面大幅改良

除了上述的全新要素以外，第三部游戏的操作介面也有大幅更改，像是在“探索”和“戒指商店”当中会有角色登场，而且图示配置也修正得更方便玩家操纵，看起来可以说是完全不一样。当然在玩第一部 ~ 第二部的时候也是完全比照新设计，所以想从第一部 ~ 第二部开始的玩家不必担心。

《チェインクロニクル 3》中在主场画面 3d 角色登场，推荐的活动和主的故事，告诉我。另外，最喜欢的人物设定，主场不能触摸的动作。



稳中求变的战斗

就战斗系统来说，第三部最独特的要素，那当然就是新加入的“搭挡”系统。在第三部上市时唯一有带搭挡上场的角色乌加加菈（ウガガラ）（魔法师），则是带着一只名为普雅雅（プアア）（骑士），看起来像猫一样的角色，两个人搭在一起成为一个单位。

基本上操作和原本游戏并没有什么不同，玩家让乌加加菈移动时，普雅雅也会跟着一起移动（无法个别操纵）。但体力则是两边分开计算，只是虽然搭挡（普雅雅）被打倒后，乌加加菈还是可以继续战斗，但如果是乌加加菈先被打倒，那普雅雅也会同时陷入无法战斗的状态。除此之外在累积魔力之后，还可以两人同时施放技能。





操作界面大幅改良

在第三部当中只要玩家把原本（第一部 ~ 第二部）的角色，和新世代（第三部）的角色，编组在同一个队伍当中并肩作战，在战斗时就会有一定机率，看到原本角色把自己的技能，“传授”给新世代的角色。

不过想要触发传授效果，必须要达到两世代角色信赖度在 10 以上，并且是相同职业等复数条件。另外学到技能的新世代角色，在战斗当中就可以切换“传授必杀技”和原本固有技能。也就是说可以同时使用传授必杀技和固有技能，两种不同的技能可以打造出拥有众多不同技能组合的角色，也是这个传授系统的特征之一。

附带一提，虽然传授必杀技只能学到一种，但是也可以让角色忘却原本学到的技能，再传授不同技能给他。实验各种不同的传授必杀技，打造出自己最得心应手的角色，感觉也是相当有趣的玩法。





队伍特殊能力

只要编入队伍当中，就可以对队上所有成员发挥效果的“队伍特殊能力”，也是值得注目的新系统。因为传授系统必须要设定特定的牵伴特殊能力，所以无法透过团结或是隶属奖励来提升能力值，但是只要有队伍特殊能力，就算无法利用牵绊特殊能力，也可以强化队伍成员的性能。













本作将在 iOS 和 Android 平台上发行，是一款让《Final Fantasy》系列作历代角色同台共演的 RPG。世界观和大型电玩《Dissidia Final Fantasy》相同，但是并非动作游戏，而是以指令战斗方式来进行。另外，本作的开发是由 KOEI TECMO Games 的 Team NINJA 负责，预定会在 2016 年内推出。



异说 最终幻想

iOS And

Star Ocean anamnesis　Square Enix　2016年



战士们再次集结

虽然因为 COSMOS 和 CHAOS 的私人恩怨，传说中的战士们已经互相争斗了 13 个轮回，但却仍然不是终点。





COSMOS 和 CHAOS 的争斗固然已经落下帷幕，但新的破坏神与庇护神，却再次将不同时空中的战士们召唤集结。

战士们将自己的力量奉献给两位神明，日夜重复着残酷的战斗，只余伤痕累累与破碎的心。此时水晶的力量回应了他们的心愿，创造出另一片幻想的大地，给予了战士们片刻的休憩。

但如今这个世界，正被邪恶的次元的扭曲所侵蚀 ......



无限可能的角色搭配

玩家可以自由搭配三名不同的角色，并通过装备、特技、召唤兽的自由组合，打造出超越系列作限制的梦幻队伍。和众多不同个性的《FF》角色们一起踏上冒险之旅吧！





全新指令式战斗

本作的游戏类型由原来的动作对战改为了指令式 RPG，但同时也延续了以往的特色元素，比如游戏内的指令式战斗系统要视情况使用“勇气攻击”和“HP 攻击”两种不同攻击，虽然单纯但却又能打造出深奥战略。请体验各个角色使用众多特技与连携攻击所打造出来的爽快战斗。







二头身的历代角色们



光之战士

作品:《最终幻想1》
CV:关俊彦

黑暗世界染，水晶拉着出现的“光之战士”。柯内莉娅的公主水手赢得了加兰战斗开始长的探索之旅，通过水晶的预言，取回光辉的世界再次带来了光。



Cecil Harvey

作品:《最终幻想4》
CV:程嶋しづマ

军事国家男爵的飞空艇团“红色翼」的队长。黑暗的力量“暗黑剑”的使用者，但本人很认真温柔的人物。与好友的龙骑士团长该隐一起成为国王的任务，对国王的残忍的行为抱有疑问，离开祖国成为旅行的身体。



Frioniel

作品:《最终幻想》
CV:绿川光

根据参数帝国的攻击，追赶着故乡的翅片王国的青年。叛乱军的领袖公主希尔达的帮助下，他的同伙志愿多的战斗与离别，经过参数起亚皇帝面对的。重要的是，“叛乱军”的“蔷薇”。



Butz Klauser

作品:《最终幻想5》
CV:保志总一朗

伙伴的陆行鸟塌陷下去与世界旅行了，明亮的青年。在感受到水晶的异变的莱娜，以与枯的相遇为契机认识自己的使命，作为光的战士，向奇骏。虽然性格是自由而开朗的性格，但实际上却不擅长贵的地方。



洋葱剑士

作品:《最终幻想3》
CV:福山润

拥有“洋葱骑士”的称号，以头脑清晰而富于机智的少年。水晶，被选中的战士，邪恶的魔导师ザンデ和他们的所作所为而出现的黑暗的云面对的。有理由会先站起来的地方，但是充满正义感。



Tina Branford

作品:《最终幻想6》
CV:福井裕佳梨

幻兽和人类之间出生的强大的“魔导的力量」的少女。气体老虎帝国的魔导士ケフカ操纵，被利用了反帝国组织“武者回归”的帮助，共同战斗。在保护世界的战斗中，得到了“爱别人的心”。



克劳德

作品:《最终幻想7》
CV:樱井孝宏

神罗公司的原战士自称的青年。"星"，为了保护宿敌萨非罗斯追旅行中，和伙伴们一起面对自己的过去，找回真实的自己下去。口头禅是"对不感兴趣"的库尔性格，但对坐上的东西很弱。



Vaan

作品:《最终幻想12》
CV:小野贤章

在天空自由飞翔，空贼憧憬达尔马斯卡王国的孤儿。哥哥夺走了帝国的支配一边憎恨，不行动的过了，祖国解放作为目标的公主 ashe 和相遇后命运急转。青梅竹马的パンネロ和空贼バルフレア一起，壮大的投身于战斗了。



Seifer Almasy

作品:《最终幻想8》
CV:子安武人

雇佣兵培养花园所属的特殊部队 SeeD 候补生。用相同的武器，对手是对手，实力也不伯仲的急风骤雨。好战的性格引人注目，但风纪委员长的成绩优秀。拥有"魔女"的"浪漫梦想"的样子。



霍普

作品:《最终幻想13》
CV:梶裕貴

在高度的机械文明世界的茧中，平凡生活着的少年。被市民驱逐政策，在眼前失去了母亲的结果，被称为世界的敌人的「下界的露西」被追赶的身。与闪电们一起战斗，跨越了很多东西。



Zidane Tribal

作品:《最终幻想9》
CV:朴璐美

剧团和盗贼团的拥有两个面孔的集团、坦塔罗斯中的一员，喜欢女人的轻浮的人。为了阻止小时候的野心，知道自己的出生的真相的绝望的,与bibi们的伙伴们的羁绊，积极的性格和正义感，向真的敌人勇敢。



Y' shtola

作品:《最终幻想14》
CV:茅野爱衣

"晓"的血盟属于ミコッテ族的贤人。操纵高度的魔法，精通古代语和传承等，知识是一个充满神秘的人物。是治愈的魔法的"幻术"的专家。拥有强烈的信念，因此而顽固的一面也星星点点。



尤娜

作品:《最终幻想10》
CV:朴璐美

用"异界"来袭击死者的灵魂，为了袭击世界的巨大的魔物"Shinn"而在各地巡回的"召唤士"的少女。对人们的期望背负一身。召唤士,以保护"防御"的角色，从异世界来的青年骐达导致共同苦难。虽然性格大方，但是有强烈的想法。









助跑手游蓝图？《马里奥 跑酷》的背后

亮相苹果发布会



■光看这个画面，有种任天堂自家发布会的错觉。

在每年的秋季新品发布会上公布新的iPhone，已经成为了苹果不变的传统。虽然大伙儿依然很乐意通过各种渠道凑个热闹，但实际上很难再有太大的惊喜，无非也就是在结束后互相调侃几句“你还有几个肾可卖？”而今年，缺少革命性进化的iPhone7依然没能引发太大的波澜，反而是一个遥远东方的制作人和游戏，在发布会后几乎刷爆了科技与游戏量大媒体板块——游戏之神宫本茂毫无预兆地出现在发布会现场，并带来了一款全新的作品《马里奥 跑酷》，堪称当晚最大的惊喜。

该游戏开发团队包含了大多数FC红白机上《超级马里奥》的原版人马，制作负责人依旧由宫本茂担任，曾编导过《塞尔达传说》和《林克的冒险》剧本的手冢卓志担任设计师。

12月15日，开跑！

任天堂今天通过官方渠道确认，《超级马里奥跑酷》将会在今年12月15日正式登陆App Store，支持苹果旗下的iPhone、iPad和iPod touch。与此同时，这款新手游的售价也在今天公布了：9.99美元（约合人民币68元）。玩家可以先到AppStore中进行预约。



对于一款“跑酷类”游戏来说，这实在不是一个亲民的价格，但却绝对对得起马里奥这个品牌的号召力。既然定下了这样一个价格，相信一项坚持游戏品质的任天堂也一定会好好做。实际上，《超级马里奥跑酷》会以两种形式来发售，9.99 美元的形式可以让玩家完全解锁游戏的三种模式。除此之外，《超级马里奥跑酷》也支持免费下载，但是游戏功能会大大受限。

任天堂表示，《超级马里奥 Run》将同时在 151 个国家和市场的 App Store 上架，并且支持英语、日语、德语、法语、西班牙语、葡萄牙语、意大利语、荷兰语、俄语和汉语等多种语言。

《马里奥 跑酷》的特色

《超级马里奥跑酷》与其它的跑酷游戏并没有太大的区别，其主要特性就是可以单手操作，还可以双人 PK，同时还能全世界联网。虽然该游戏看起来只是将普通的跑酷角色换成了马里奥而已，但任天堂表示它们在游戏中挖了不少坑，玩起来比普通的跑酷游戏有趣得多。

除了普通的跑酷模式，任天堂还设计了两种全新模式，未来玩家不仅可以在鬼影模式下挑战对手，和其他玩家比拼快速通关成绩。还可以使用在单人闯关、挑战模式中获得的金币，打造自己的蘑菇王国。此外，宫本茂还透露未来《超级马里奥 Run》还会引入我的任天堂（My Nintendo）账号功能，玩家将可以在任何时间任何地点，与自己的好友切磋技艺。

超级马里奥 RUN 游戏简单有趣，可以单手操作。玩家不断点击屏幕，让人物跳动，目标是到达每一关的旗杆处。手游版超级马里奥 RUN 图形细节来自于任天堂 DS 版新超级马里奥兄弟，并提供三种游戏模式。似乎灵感来源于 Wii 版，Super Mario Bros.U，Boost Rush 模式。





▲《Super Mario Bros.U》Boost Rush 模式

合作与共赢

从 MIItomo 开始，任天堂开始了手游策略，但似乎收效甚微，虽然也公布了火纹、动物之森等更多的手游计划，但手游的推广策略显然和主机领域有着很大的区别，任天堂也在不多的摸索。

在手游领域，任天阳是后来者，也是初学者，而苹果则是目前手机领域最具号召力且最受欢迎的厂商，任天堂也清楚地认识到了这一点，因此他们放下了作为“第一方”的身段，完全以“第三方”的身份进军手游领域，让自家的王牌制作人在其他厂商的硬件发布会上登场，这在以往几乎是难以想象的事情。但作为一个，放下身段寻求合作与共赢，无疑是明智之举。

据悉，在宣布任天堂的经典游戏「超级马里奥」将进入 AppStore 应用店后，任天堂美国存托股涨幅超过了 28%。昨天晚上的发布会，或许任天堂成了最大「赢家」。事实上开发这么一款游戏并不需要耗费太大的精力，POKEMON GO 的影响力启发了任天堂。

宫本茂在采访时声言《超级马里奥 RUN》就是岩田聪在世时预定在手游平台首批推出的五款游戏之一，[2] 他坦言任天堂希望通过用户数量比之传统主机市场远为庞大的智能手机平台获得更广泛的受众。





▲游戏一直是苹果关注的领域之一

重新定义10美元游戏？

氪金并不是唯一的出路。除了普通的跑酷模式，任天堂还设计了两种全新模式，未来玩家不仅可以在鬼影模式下挑战对手，和其他玩家比拼快速通关成绩。还可以使用在单人闯关、挑战模式中获得的金币，打造自己的蘑菇王国。此外，宫本茂还透露未来《超级马里奥 Run》还会引入我的任天堂（My Nintendo）账号功能，玩家将可以在任何时间任何地点，与自己的好友切磋技艺。

$9.99

独占模式？

虽然说明也会推出 Android，但迟迟没有宣布正式日期。因此即便不是独占，也能称之为“限时”独占，从游戏还未上市就在 AppStore 中设置专属的“通知”页面来看，苹果对这一次的合作也非常重视。

无论是从手机，还是从最新的 Apple TV，苹果表现出了强烈的欲望，手游的大幅崛起已经成功侵蚀了很大一部分掌机游戏市场，而接下去的目标便是更核心的主机用户群体，通过和任天堂的合作，也能够在这方面提升自己的影响力。



▲专为《超级马里奥 跑酷》开设的通知页面

为Switch累积更多经验

在手游领域，任天阳是后来者，也是初学者，而苹果则是目前手机领域最具号召力且最受欢迎的厂商，任天堂也清楚地认识到了这一点，因此他们放下了作为“第一方”的身段，完全以“第三方”的身份进军手游领域，让自家的王牌制作人在其他厂商的硬件发布会上登场，这在以往几乎是难以想象的事情。但作为一个，放下身段寻求合作与共赢，无疑是明智之举。

据悉，在宣布任天堂的经典游戏「超级马里奥」将进入 AppStore 应用店后，任天堂美国存托股涨幅超过了 28%。昨天晚上的发布会，或许任天堂成了最大「赢家」。事实上开发这么一款游戏并不需要耗费太大的精力，POKEMON GO 的影响力启发了任天堂。




ソウルリバース ゼロ
SOUL REVERSE
ZERØ